DUNGEONS & DRAGONS
REINOS OLVIDADOS®
GENERACIONES
VOLUMEN 2
ILIMITADO
R. A. SALVATORE
minotauro

DUNGEONS & DRAGONS
REINOS OLVIDADOS®
GENERACIONES
VOLUMEN 2
ILIMITADO
R. A. SALVATORE
minotauro

REINOS OLVIDADOS

ILIMITADO

GENERACIONES II

R. A. SALVATORE

minotauro

Para Diane. Y para Julian, Camillo, Dominic, Charlie y Owen,
la siguiente generación, mientras continúa este maravilloso viaje .

Personajes

En el pasado...
todos ellos drow.

Casa Do 'Urden

Matrona Malicia : Joven y feroz drow que dirige la Casa Do'Urden. Ambiciosa e insaciable, está decidida a ascender en la jerarquía de Menzoberranzan, en la que se sitúan casi ochenta casas, para lograr, algún día, un asiento en el Consejo Regente, reservados exclusivamente para las ocho casas más prominentes.

Zaknafein Do'Urden : Antiguo maestro de armas de las Casa Simfray, Zaknafein fue sacado de la batalla que destruyó dicha casa y entregado a la insaciable y ambiciosa Matrona Malicia Do'Urden, para servirle como maestro de armas y consorte. Con Zaknafein en sus filas, las Casa Do'Urden es considerada una auténtica amenaza para muchas de las casas situadas por encima de ella en el rango jerárquico.

Patrón Rizzen: El consorte declarado de Malicia y padre de Nalfein. La ambiciosa Malicia lo considera un compañero increíblemente mediocre.

Nalfein Do'Urden: El hijo mayor de Malicia y primogénito de la casa. Nalfein es todo lo que se puede esperar con un padre como Patrón Rizzen.

Briza Do'Urden: Hija mayor de Malicia. Enorme y formidable.

Casa Xorlarrin

Matrona Zeerith Xorlarrin: Poderosa dirigente de la cuarta casa en el rango de la jerarquía.

Horrodissomoth Xorlarrin: El mago de la casa Xorlarrin y antiguo maestro de Sorcere, la academia drow para los practicantes de la magia arcana.

Kiriy: Sacerdotisa de Lloth, hija de Zeerith y Horrodissomoth.

CASA SIMFRAY

Matrona Divina Simfray: Dirigente de esa casa menor.

CASA TR'ARACH

Matrona Hauzz: Matrona muerta de esa casa menor.

Duvon Tr'Arach: Hijo de la Matrona Hauzz, antiguo maestro de armas de la Casa Tr'Arach, decidido a demostrar su valía.

Daungelina Tr'Arach: Hija mayor de la Matrona Hauzz y del primer sacerdote de esa casa menor.

Dab'nay Tr'Arach: Hija de la Matrona Hauzz. Con la caída de su casa, ha pasado al servicio de Jarlaxle.

CASA BAERNE

Madre Matrona Yvonnel Baenre: También conocida como Yvonnel la Eterna, la Madre Matrona Yvonnel es la indiscutible dirigente no solo de la Primera Casa, sino de toda la ciudad. Mientras otras familias pueden referirse a su matrona como «madre matrona», toda la ciudad emplea ese título para Yvonnel Baenre. Es el drow más longevo, y ha permanecido en su posición de gran poder por más tiempo del que nadie en la cuidad puede recordar.

Gromph Baenre: Hijo mayor de la Madre Matrona Baenre, archimago de Menzoberranzan, el hombre de mayor rango de toda la ciudad, y el más formidable mago en toda la Infraoscuridad, según muchas opiniones.

Dantrag Baenre: Hijo de la Madre Matrona Baenre y maestro de armas de la gran casa. Está considerado uno de los mejores guerreros de la ciudad.

Triel, Quenthel y Sos'Umptu Baenre: Tres de las hijas de la Madre Matrona Baenre, sacerdotisas de Lloth.

OTROS NOTABLES

K'yorl Odran: Matrona de la Casa Oblodra, notable por su uso de la extraña magia de la mente llamada psiónica.

Jarlaxle: Un renegado sin casa que inició Bregan D'aerthe, una banda de mercenarios que, por lo bajo, sirve a los intereses de muchas de las casas drow, pero, sobre todo, a sus propios intereses.

Arathis Hune: Drow lugarteniente de Jarlaxle y excepcional asesino. Fue captado por la banda, al igual que muchos de sus otros miembros, después de la caída de su casa.

Drizzt Do'Urden: Nació en Menzoberranzan y huyó de la maldad de la ciudad. Guerrero drow, héroe del norte y Compañero del Hall, junto con sus cuatro queridos amigos.

Catti-brie: Esposa humana de Drizzt, elegida de la Diosa Mielikki, conocedora tanto de la magia arcana como la divina. Compañera del Hall.

Regis (Araña Parrafín): Esposo de Donnola Topolino, la dirigente de la comunidad halfling de Viñas Sangrantes. Compañero del Hall.

Rey Bruenor Battlehammer: Octavo rey de Mithril Hall, décimo rey de Mithril Hall, y en la actualidad rey de Gauntlgrym, una ancestral ciudad enana que ha recuperado para su gente enana. Compañero del Hall. Padre adoptivo de Wulfgar y de Catti-brie.

Wulfgar: Nacido en la tribu del Alce en el Valle del Viento Helado, el gigante humano fue capturado por Bruenor en una batalla y se acabó convirtiendo en su hijo adoptivo. Compañero del Hall.

Artemis Entreri: Antiguo enemigo mortal de Drizzt. Este asesino humano es casi el igual, sino el igual, del guerrero drow en la lucha. En la actualidad, está en la banda Bregan D'aerthe de Jarlaxle, y considera amigos a Drizzt y a los otros Compañeros del Hall.

Guenhwyvar: Pantera mágica, compañera de Drizzt, que la llama a su lado para que acuda desde el Plano Astral.

Andahar: El corcel invocado de Drizzt, un unicornio mágico. A diferencia de la viviente Guenhwyvar, Andahar es un constructo mágico puro.

Lord Dagult Neverember: Señor público de Aguas Profundas y lord protector de Neverwinter. Un hombre elegante y ambicioso.

Penelope Harpell: La dirigente de los excéntricos magos conocidos como los Harpell, que gobiernan la ciudad de Longsaddle desde su hacienda, la Mansión Yedra. Penelope es una maga poderosa, mentora de Catti-brie y en ocasiones mantiene una relación con Wulfgar.

Donnola Topolino: Halfling esposa de Regis y dirigente de la ciudad halfling de Viñas Sangrantes. Procede de Aglarond, en el lejano este, donde tiempo atrás dirigió un gremio de ladrones.

Inkeri Margaster: Una dama de Aguas Profundas, considerada la dirigente de la Casa Margaster de Aguas Profundas.

Alvilda Margaster: Prima de Inkeri. También dama noble de Aguas

Profundas.

Brevindon Margaster: Hermano de Inkeri, otro noble de Aguas Profundas.

Gran Maestro Kane: Un monje humano que ha trascendido su mortalidad y se ha convertido en un ser más allá del Plano Material. Kane es el Gran Maestro de las Flores del Monasterio de la Rosa Amarilla, en la lejana Damara. Es amigo y mentor de Drizzt, mientras este trata de encontrar la paz al final de su turbulento camino.

Dahlia Syn'dalay (Dahlia Sin'felle): Dahlia, una elfa alta y de hermosos ojos azules, trata de sorprender siempre tanto con su aspecto como con sus brillantes técnicas de lucha. En un tiempo pasado fue la amante de Drizzt, y en el presente es la compañera de Artemis Entreri, y juntos han encontrado un camino mejor a todos los que antes transitaron por separado.

Thibbledort Pwent: Un arma andante por su armadura de pinchos y filos erizados. Pwent es un enano curtido por las batallas cuya lealtad es tan fuerte como el hedor que emana. Dirigió todas las cargas supuestamente suicidas al grito de «¡Mi Rey!» y dio su vida por salvar al rey Bruenor en las entrañas de Gauntlgrym. Sin embargo, su muerte no supuso su fin, porque Pwent murió a manos de un vampiro, y en la actualidad sobrevive como tal: un ser maldito y desgraciado, que ronda por los túneles más profundos de Gauntlgrym y satisface su incansable voracidad alimentándose de los goblins que traspasan los límites del reino enano.

Los hermanos Bouldershoulder, Ivan y Pikel : Ivan Bouldershoulder es un veterano curtido de muchas batallas, tanto mundanas como mágicas. Se ha alzado hasta una posición de gran confianza como comandante de la guardia de Bruenor en Gauntlgrym.

Más excéntrico y exagerado que Ivan, Pikel, con su pelo verde, se considera un druida, o «du-dad», y ayudó a Donnola Topolino a crear los maravillosos viñedos de Viñas Sangrantes. Su limitado y forzado vocabulario solo aumenta la engañosa inocencia de ese poderoso enano.

Kimmuriel Oblodra: Un poderoso drow psiónico. Kimmuriel dirige Bregan D'aerthe junto con Jarlaxle. Es la cara lógica del emocional Jarlaxle, y este lo sabe.

SERES ETERNOS

Lloth, la Señora del Caos, la Reina Demonio de las Arañas, la Reina de los Fosos de la Telaraña Demoniaca: La poderosa

demonio Lloth reina como la diosa más influyente de los drow, en particular en la grandiosa ciudad drow de Menzoberranzan, conocida como Ciudad de las Arañas por la devoción de sus habitantes. Fiel a su nombre, la Señora del Caos desconcierta constantemente a sus seguidores, y mantiene sus verdaderos planes escondidos bajo las telarañas de conspiraciones más evidentes y comprensibles. Su objetivo final, por encima de todo, es el caos.

Eskavidne y Yiccardaria: Demonios menores conocidos como yochlol, que actúan como dos de las sirvientas de Lloth. La pareja ha demostrado ser tan ingeniosa y hábil que Lloth les da mucha rienda suelta para que circulen entre los drow y provoquen gloriosos desastres por todos lados.

Valle del Viento Helado
La Marca Argéntea
La Columna del Mundo
Menzoberranzan
Gauntlgrym
Luna Plateada
Los Riscos
Neverwinter
El Bosque Elevado
N
Montañas de la Espada
Ched Nasad
Thornhold
Aguas Profundas
La Costa de la Espada
Río Chionthar
Puerta de Baldur
Mar de las Espadas
0
300
millas
A Memnon

MENZOBERRANZAN
Arach-Tinilith
Sorcere
Melee-Magthere
Muralla Oeste
Tier
Breche
Casa Do'Urden
El Bazar
Casa Melarn
Duthcloim
El Braeryn
Casa Fey-Branche
Narbondellyn
Casa Barrison Del'Armgo
Eastmyr
Casa Faen Tlabbar
Qu'ellarz'orl
Casa Baenre
Casa Mizzrym
O
N
S
E

Prólogo

Año del Renacimiento de la Raza enana.
Cómputo de los Valles 1488

Oía la respiración trabajosa de su pobre poni, pero Regis no se atrevía a bajar el ritmo. Las sombras dentro de las sombras no se hallaban muy lejos; cosas negras, deformes, enormes y retorcidas por la maldad y por una furia implacable.

Demonios. Por doquier en el bosque, demonios.

El halfling serpenteaba entre los árboles, arreando al pobre Panza Redonda. Bajó rodeando una roca; luego el sendero se torcía hacia el sur y entraba en un claro. Hizo una mueca de inquietud al ver la capa de sudor sobre el pelaje marrón y blanco de su poni.

Al menos, ahí podría detenerse, aunque solo un momento, y solo porque Showithal Terdidy, uno de los jefes de los Ponis Risueños, entró en el pequeño claro desde la otra dirección.

—¿Dónde está Doregardo? —preguntó Regis, poniéndose al lado de su amigo.

Showithal indicó con la cabeza el camino por el que había llegado.

—El bosque está lleno de demonios —dijo—. No podremos pasar.

—Y todos van en la misma dirección —añadió Regis.

Showithal asintió.

—Doregardo está convencido de que a esos monstruos los guía alguna voluntad superior, y que conocen Viñas Sangrantes —explicó —.

Las bestias avanzan en un gran arco, según los informes que llegan de un lado y del otro, y atacarán la población todos a la vez.

—Entonces, tenéis que llegar allí antes que ellos —ordenó Regis —. Todos vosotros, dad la vuelta y cabalgad como si la vida de todos los de Viñas Sangrantes dependiera de vuestra velocidad, porque,

seguramente, esa sea la verdad.

—Las granjas…, las aldeas…

Regis negó con la cabeza.

—No podéis llegar a ellas, e incluso si lo hicierais, solo estaríais guiando a los demonios hacia nuevas víctimas. Los granjeros oirán a los monstruos. Se esconderán y se protegerán. Debéis ir a Viñas Sangrantes. Todos vosotros.

—Todos nosotros, Araña Parrafín —le corrigió Showithal.

De nuevo, Regis negó con la cabeza.

—Debemos informar a Aguas Profundas —explicó Regis. Le costó mucho decir esas palabras. Lo que hubiera preferido era dar la vuelta y galopar hasta Viñas Sangrantes, luego meterse en el tranvía con su amada Donnola y su querido Panza Redonda, y refugiarse en la seguridad de Gauntlgrym. Pero no podía. No en ese momento.

No en esa vida.

En su vida anterior, Regis había sido un simple comparsa, que a menudo les complicaba la victoria a sus queridos Compañeros del Hall en vez de ayudarles a conseguir sus objetivos; al menos así lo veía él. En aquellos lejanos años, Regis había sido el último de los héroes. En este tiempo, en su renacimiento, había decidido cambiar eso. No sería una carga. Viviría como un héroe, merecedor de la amistad de Drizzt, Bruenor, Catti-brie y Wulfgar.

Y en ese momento su camino era evidente. Tenía que llegar a Aguas Profundas, la gran Ciudad de los Esplendores, la Corona del Norte, la ciudad más influyente y poderosa de todo Faerûn. Los señores de Aguas Profundas podrían hacer retroceder esa marea de demonios, y Regis tenía que llegar hasta ellos.

—Si vas para Aguas Profundas, entonces, no cabalgarás solo —insistió Showithal, y colocó su poni junto a Panza Redonda.

—Ve a decirles a los Ponis Risueños que regresen a Viñas Sangrantes —ordenó Regis—. Esa misión también es crucial.

Un alboroto entre los árboles en uno de los lados los hizo volverse a ambos.

Demonios.

—¡Ve! —ordenó Regis, y azotó el flanco del poni de Showithal para que la montura comenzara a correr; luego, rápidamente hizo virar a Panza Redonda y lo lanzó al galope hacia la oscuridad de la otra dirección.

Pesados pasos lo seguían mientras serpenteaba entre los árboles, y un zumbido se cernía desde lo alto, sobre las copas de los árboles.

—Lo sé, amigo —susurró en la oreja del pobre Panza Redonda—. Dame esta carrera y podrás descansar.

Regis no podía creérselo. Sabía que Panza Redonda le daría todo lo que le pidiera, pero también entendía que, con toda probabilidad, esa carrera acabaría, literalmente, con su hermoso poni de ojos azules.

Pero no tenía elección.

Estaban por todas partes. Estaban por arriba y, para su desesperación, descubrió que también estaban por abajo, porque el suelo a su lado había erupcionado de repente. Unas enormes pinzas cortaban con facilidad las raíces de los árboles, hasta que un enorme glabrezu de cuatro brazos salió del agujero dando largas zancadas, que igualaban a las de Panza Redonda.

Por detrás de Regis, un demonio similar a un buitre salió del agujero y comenzó a perseguirlo, medio volando medio corriendo.

Panza Redonda respiraba con entrecortados jadeos, y Regis supo que ya no podría correr más que ese demonio.

Aun así, dijo: «No», y bajó más la cabeza, instando a su montura a que fuera más rápido, incluso temerariamente, confiando en no chocar contra ningún árbol.

Nunca ningún halfling había montado un poni mejor que Doregardo, creía fervientemente Showithal Terdidy, y su querido amigo se lo estaba demostrando una vez más.

Sin esfuerzo, Doregardo llevó a su negro corcel entre la maraña de árboles, apenas bajando el ritmo por los obstáculos y los matorrales, anticipando cada giro con tiempo e inclinándose para instar a su poni a avanzar siempre, con una seguridad evidente de que el animal le obedecería. También resultaba igual de evidente que la montura confiaba totalmente en él.

Una hueste de demonios perseguía a Doregardo, incluidos varios que este había alejado, inteligente y brillantemente, de la persecución a Showithal. No pillarían a Doregardo; de eso Showithal estaba convencido.

Nadie podía atrapar al gran Doregardo de los Ponis Risueños.

Guiaba su montura cuesta abajo hacia otro grupo de árboles, mientras detrás los demonios se empeñaban en seguir cerca. A pesar de su confianza, Showithal contuvo el aliento, y no pudo evitar una mueca de miedo cuando vio esos árboles sacudiéndose violentamente y oyó los rugidos, aullidos y chillidos de los monstruos.

Pero Doregardo salió galopando por el otro lado; su montura y él no mostraban ninguna marca, por lo que Showithal podía ver en la distancia, y no le seguían inmediatamente detrás; al contrario, la batalla en la arboleda continuaba.

Showithal Terdidy consiguió sonreír a pesar de la desesperación. Doregardo había conseguido que los demonios se volvieran los unos contra los otros, un revoltijo de arañazos, mordiscos y frenesí caótico.

Cuando se reunieron en un pequeño claro, al cabo de un rato, era evidente que Doregardo les había conseguido algo de tiempo.

—Nuestros compañeros están regresando todos a Viñas Sangrantes —informó Doregardo a su segundo al mando—. No hemos perdido a nadie, pero eso no seguirá así mucho rato.

—Demasiadas bestias —concordó Showithal.

Como si les hubiera dado entrada, los matojos a su espalda comenzaron a agitarse con violencia y un par de demonios deformes entraron en el claro. Aunque los dos halflings ya habían partido, Doregardo dejó que Showithal lo adelantara en una carrera directa hacia la distante población, mientras él regresaba al baile del bosque.

Pero más sombras se alzaban en sus flancos, y un fuerte zumbido los seguía desde lo alto. A pesar de todos sus esfuerzos y las brillantes maniobras de Doregardo, cuando volvieron a reunirse en el camino ancho, algo más allá, supieron que tenían un problema muy serio.

—Otros conseguirán llegar —dijo Doregardo a su amigo, en un tono muy sombrío.

—¡Nosotros lo lograremos! —insistió Showithal.

Doregardo asintió, pero resultaba evidente que no estaba convencido. Ni tampoco lo estaba Showithal, porque las sombras ya se hallaban delante de ellos y a derecha e izquierda, entre los árboles.

—Muy bien, entonces —decidió Doregardo—. A la carga, tú. Cabeza agachada y al galope, por la vida de tu poni. Yo mantendré a nuestros feos amigos ocupados. Todo mi cariño para Araña y lady Donnola, ¿eh?

Le dio con los talones a su poni y se dispuso a alejarse, pero casi no llegó a moverse, porque Showithal le agarró las riendas y los retuvo a él y al poni.

Doregardo lo miró con curiosidad.

—Me abrirás camino, pero solo para que me pillen más abajo —explicó Showithal—. Y lo sabes. Solo Doregardo puede llegar a Viñas Sangrantes, y únicamente yendo solo.

—Otros llegarán allí —insistió Doregardo.

—Quizá, pero ¿es un riesgo que estás dispuesto a correr? ¿Cuántos serán masacrados si no los avisamos con tiempo?

—Entonces, avísalos, ¡y yo me reuniré contigo allí!

—No —repuso Showithal, a media voz—. ¡Vas tú, a toda velocidad!

—Te doy ventaja en la salida.

Los dos halflings, amigos de toda la vida, camaradas de armas durante décadas, se unieron en una larga mirada, de amistad y amor filial.

Y de aceptación.

—¡Vete! —dijo Showithal.

Aun así, Doregardo negó con la cabeza.

—Vas a hacer que se desperdicie mi valentía —dijo Showithal.

Doregardo quiso replicar, pero realmente no había nada que pudiera decir. No creía que ninguno de ellos pudiera salir vivo del bosque, pero si alguno tenía una oportunidad, dada una pequeña ventaja, sería, claro, él.

—Esperemos que Regis… Araña llegue a Aguas Profundas —dijo.

—Esperemos que Doregardo llegue a Viñas Sangrantes —replicó Showithal—. Y esperemos que lleve a lady Donnola y los otros a la seguridad de las poderosas puertas del rey Bruenor.

—Entonces, ¡allí te veré, amigo mío! —concluyó Doregardo—. En Gauntlgrym, donde la horda demoniaca flaqueará.

Showithal asintió, pero no encontró la fuerza para responder con palabras. Tiró de sus riendas y luego, al pasar junto a él, azotó al poni de Doregardo en la grupa.

Doregardo salió disparado y Showithal Terdidy desenvainó su espada.

Parecía muy poca cosa en comparación con las enormes formas que se movían entre las sombras.

«Que así sea.»

A pesar de la persecución, Regis tuvo que ralentizar a Panza Redonda mientras descendía una inclinada cuesta. Con las riendas tirantes en la mano izquierda, el halfling agarró la pequeña ballesta que le colgaba del cuello y, mientras miraba hacia atrás, esperando que algún enorme demonio le fuera a saltar encima. Sabía que estaban cerca, pero, por el momento, ninguno lo había atacado.

Respiró levemente aliviado cuando el suelo se niveló, y rodeó una gran roca al final de la bajada; entonces, volvió a galopar por lo que parecía un sendero.

Pero Regis iba a las ciegas ahí, en una zona que no conocía, y el camino resultó ser malo, sin salida. Una pared de árboles se alzó por delante. No tenía hacia dónde ir.

Se detuvo y dio la vuelta; sus únicas opciones eran volver por donde había venido o abandonar a Panza Redonda y correr a pie por la maraña de árboles.

De detrás de la roca, no muy lejos, aparecieron un par de monstruos: el gigante de cara de perro y cuatro brazos, de tres veces el tamaño del halfling, y otro, no mucho más pequeño, que parecía un extraño cruce entre un humanoide y un buitre.

Regis pensó en sus inútiles armas, totalmente convencido de que cualquiera de esos monstruos podría hacerlo pedazos fácilmente.

—Moriremos juntos, Panza Redonda —dijo mientras el par de monstruos se acercaban lentamente, en ángulos claramente coordinados que no le dejaban espacio para cargar entre ellos y pasar más allá—. No podría haber encontrado un compañero más valiente con el que compartir estos últimos y gloriosos momentos. ¡Adelante!

Panza Redonda se encabritó y relinchó como si mostrara su acuerdo, y cuando el poni volvió a ponerse a cuatro patas, Regis se dispuso a talonearle para lanzarlo a la carga.

Pero se contuvo y tiró de las riendas con más fuerza para detener a la sudorosa montura, porque en el camino los demonios se habían vuelto… no hacia atrás, sino el uno contra el otro.

El demonio buitre, un vrock, había comenzado aquello girándose de repente de una forma tan inesperada que se tambaleó sobre su compañero, lanzando un chillido raro y medio ahogado; luego, saltó en el aire, agitando sus brazos como alas, cayó con fuerza sobre el monstruo de cuatro brazos, y lanzó la cabeza hacia delante para clavarle su afilado pico en la carne de aquel demonio. Apuntó a su cuello y casi lo logra, lo que hubiera dado fin a la lucha inmediatamente, pero el glabrezu se volvió lo justo para recibir el golpe en el hombro. Al instante, sus brazos con pinzas se cerraron sobre el vrock y continuó con su giro. Al ser más pesado, se llevó por delante a su atacante y perdió el equilibrio, por lo que ambos acabaron en el suelo, por donde rodaron y forcejearon, golpeándose, mordiéndose y picoteándose. Esas terribles pinzas se cerraban y arañaban, grabando profundos surcos en el vrock, de los que salía bilis gris y sangre negra.

Regis no sabía cómo descifrar la escena que tenía ante sí. Sabía que los demonios eran extremadamente caóticos, sabía que matarían a cualquiera, incluso a otros demonios. Pero nunca se hubiera esperado ese inesperado giro, no con un rollizo halfling y un más rollizo poni justo delante, listos para un simple banquete.

Estaba tan anonadado que no pudo reaccionar por un buen rato, mientras los dos monstruos colosos rodaban y se destrozaban con un abandono demoniaco. Sí que hizo repetidas muecas ante los espantosos sonidos que se alzaban de la monstruosa pelea, y Panza Redonda bajó las orejas y retrocedió nervioso. Regis era un jinete lo

suficientemente experimentado para reconocer que su pobre poni estaba al borde del colapso, pero de miedo, no de agotamiento.

Eso sacó al halfling de su trance. Se inclinó hacia delante y le susurró palabras tranquilizadoras a su poni.

—Vamos, Panza Redonda —dijo—. Calma ahora y pasemos entre esas bestias.

Llevó el poni hacia delante y hacia el lado. Si se pudiera decir que un poni avanza de puntillas, eso era justamente lo que estaba haciendo Panza Redonda.

Regis no se volvió para mirar a los demonios enzarzados en la pelea. Se mantuvo tirado hacia delante y continuó susurrándole a Panza Redonda al oído, preparándose para lanzarlo a toda velocidad. Estaba a punto de hacer justo eso cuando tanto su poni como él se sacudieron de golpe, sobresaltados. Regis se irguió y Panza Redonda retrocedió desesperado una vez más, con la cabeza alta por la sorpresa y el terror, mientras una oscura forma volaba cruzándolos.

Esa forma, el cuerpo del vrock, se golpeó contra un árbol y lo medio envolvió, para luego deslizarse hasta la base; comenzó a emerger un humo negro, mientras la cosa muerta se hundía a través de los planos de existencia hacia el ardiente Abismo.

Eso dejaba al glabrezu, que se alzó por completo, machacado pero muy vivo, y muy muy muy enfadado.

El demonio se colocó en medio del camino, con los cuatro brazos muy abiertos, como si retara al halfling a intentar pasar.

Regis sabía que no podría logarlo. Pensó en desmontar y atacar, abriéndole el camino a su querido poni.

Pero ¿adónde podría ir Panza Redonda?

—Luchemos, mi valiente corcel —dijo en voz alta, tratando de transmitir confianza y alzando su delgado florete en el aire ante él—. ¡Por Panza Redonda, por Viñas Sangrante, por los Compañeros del Hall!

Para cuando Doregardo recuperó el completo control de su asustada montura, ya había puesto distancia entre Showithal y él, y había perdido de vista a su amigo mientras su poni esquivaba y rodeaba varios árboles, y luego subía hasta la cima de una pequeña colina y bajaba por el otro lado. El jefe de los Ponis Risueños tiró con fuerza de las riendas, y, entonces, el poni se echó hacia atrás y derrapó hasta pararse. Luego, con las piernas y un experto control de la brida, Doregardo lanzó su montura al galope.

Montura y jinete a punto estuvieron de ser atropellados cuando el

poni de Showithal los adelantó a todo galope.

El poni sin jinete de Showithal.

Solo entonces Doregardo reconoció los gritos que oía a su espalda, los alaridos de su amigo. Espoleó su poni y siguió corriendo, pero se detuvo de nuevo ante el sonido de un desesperado chillido de agonía.

La amistad de Doregardo exigía que retrocediera en busca de Showithal.

La responsabilidad hacia su gente le exigía que continuara su retirada para organizar y alertar a tantos aliados como pudiera encontrar.

Pero fue el juramento de lealtad de Doregardo a lady Donnola lo que no le dejó alternativa. Viñas Sangrantes tenía que ser avisada o centenares morirían.

—Que te vaya bien en los Verdes Campos del Monte Celestia, amigo mío —susurró al viento de la noche; de nuevo tiró de su montura para girarla y se lanzó hacia la ciudad halfling.

Por mucho que lo lamentase, y su lamento era mucho, Doregardo comprendió que había elegido bien cuando lo vieron los centinelas nocturnos de Viñas Sangrantes y lo saludaron, totalmente ignorantes del ejército de monstruos que se aproximaba, como pronto averiguaría.

—¡A las armas! ¡A las armas! —gritaron los centinelas halflings, un grito que se extendió por toda la fila, por todas partes, y luego por el pequeño pueblo, donde se encendían las velas en todas las casas.

Doregardo dirigió su montura directamente a la modesta casa de lady Donnola, y la encontró saliendo por la puerta.

—No podemos luchar contra ellos —gritó incluso antes de saludarla—. ¡A las armas, no! ¡A Gauntlgrym, o todos moriremos!

—¿Ellos?

—Demonios, mi señora. Una horda como nunca he visto ni oído descrita en las canciones de los bardos. ¡Demonios para rivalizar las huestes de dragones que arrasaron Vaasa en el tiempo del Rey Brujo!

Lady Donnola, que naturalmente era conocedora de la tendencia de Doregardo a la hipérbole, arqueó las cejas al oír eso.

—Showithal está muerto, señora —le dijo Doregardo tristemente, y resultó que el poni de Showithal no se hallaba lejos; se encontraba solitario, sin atar y sin atender.

—¿Dónde está Regis? —preguntó ella, con repentina urgencia.

—Decidido a llegar a Aguas Profundas.

—Acabas de decir… —comenzó a responder, pero la voz se le fue apagando.

Doregardo comprendió su resignación, porque ambos sabían que

Regis no abandonaría fácilmente esa misión cuando esta resultaba tan vital para la supervivencia de Viñas Sangrantes.

—No podemos luchar contra ellos —le repitió Doregardo—. No podemos detenerlos. A Gauntlgrym, te lo pido, y roguemos porque las defensas del rey Bruenor puedan contener esa horda.

—¿Pones en entredicho el poder de Gauntlgrym? —replicó Donnola, meneando la cabeza.

Doregardo no respondió, sino que permaneció con rostro impasible sobre su montura.

—¿Tantos? —preguntó Donnola.

—Corre, señora, te lo ruego. Ni siquiera trates de detenerlos o de ralentizarlos. Solo corre.

La noticia pasó de Donnola a su guardia personal y de ellos a los centinelas. Y así, la retirada hacia Gauntlgrym resonó por toda la villa. Los halfling agarraron lo que podían cargar y corrieron hacia el túnel de entrada de la ciudad enana, donde siempre se hallaba un tranvía estacionado y preparado y otro que podía subir rápidamente de las entrañas de la montaña.

A la orden de Donnola, Doregardo cabalgó hasta la plataforma del tranvía para organizar la retirada en ese punto crítico de congestión.

Otros miembros de los Ponis Risueños y los Romperrótulas fueron entrando en el pueblo desde las colinas y los bosques que lo rodeaban, muchos con heridas recibidas en escaramuzas contra los demonios. Cualquiera que pudiera colaborar lo hacía; el disciplinado grupo ayudó a los otros halflings a subir a los vagones, y luego enviaron el tranvía hacia la oscura bajada a Gauntlgrym, en cuanto las luces del siguiente se divisaron en el túnel de regreso.

Familias, niños, caballos, ganado, mascotas y tesoros llegaban con cada grupo, todos apresurándose para subir al tranvía. A pesar de la falta de aviso, la evacuación parecía progresar sin trabas.

Pero, entonces, los aullidos demoniacos comenzaron a resonar, portados por el viento, y un gran zumbido llenó el aire cuando un enjambre de demonios chasme voladores se echó encima del desahuciado pueblo.

Doregardo daba órdenes a gritos de un lado al otro, y sus subordinados las repetían.

—¡Monstruos voladores! —le dijo uno.

—Llama que se reúnan nuestros chicos y chicas —contestó Doregardo, decidido—. Lucharemos hasta el final para que nuestros amigos puedan escapar.

Ni un Poni Risueño ni un Romperrótulas parpadearon ante esa orden esperada; en muchos sentidos, era innecesario que Doregardo la

diera. Ya estaban formando sin protestar.

Las orejas de los ponis se aplanaron a lo largo de toda la línea cuando la oscura nube de chasme apareció sobre una colina cercana, negra contra el cielo estrellado, y en ese momento, Doregardo se temió que la mayoría del pueblo sería masacrado.

Esa sensación solo se acrecentó cuando otra nube negra apreció, esa directamente sobre ellos, cargada con destellos de relámpagos.

—¿Qué magia demoniaca es esto? —gritó uno de la banda de halflings.

—Na —llegó una brusca respuesta que hizo que los halflings, incluido Doregardo, miraran hacia atrás, al tranvía, donde había un viejo enano mirándolos a ellos—. Solo es mi hermanito —explicó Ivan Bouldershoulder mientras los truenos comenzaban a retumbar.

Se levantó un fuerte viento, directo a las feas caras de los demonios voladores, que se acercaban lentamente. Rayos salieron de la nube, no al azar sino dirigidos, atravesando la monstruosa bandada.

—Mi hermanito —repitió Ivan Bouldershoulder, con una sonrisa de orgullo e imitando la extraña forma de hablar de Pikel.

Un segundo tranvía cargado salió de la estación elevada y entró a la oscura caverna, descendiendo hacia el interior de la montaña. Un tercero ya subía para colocarse en su lugar; este iba lleno de guerreros enanos, soldados del clan Battlehammer, quienes saltaban y formaban una línea defensiva, mientras dejaban pasar por el medio a los halfling que huían.

El pecho de Doregardo se hinchó de orgullo y esperanza ante la precisión y la disciplina de su propia gente y la de sus valiente vecinos. Aun así, sabía que él y sus compañeros pronto se enzarzarían en una batalla desesperada, porque la nube mágica no sería suficiente para detener totalmente el enjambre de demonios voladores.

Sujetando pesadas ballestas, una hueste de enanos Battlehammer corrió a colocarse por delante de la línea defensiva de la caballería de Doregardo. Al unísono, se colocaron sobre una rodilla, dejando espacio suficiente entre cada uno para que un poni pudiera pasar, y alzaron las armas hacia la amenaza que se cernía sobre ellos. Al final de la línea, no lejos de Doregardo, la comandante enana gritó la orden de esperar.

A pesar de las terribles circunstancias, Doregardo no pudo evitar una media sonrisa al ver a la enana. No estaba seguro de si era Puño o Furia, Tannabritches o Mallabritches, las reinas gemelas de Gauntlgrym. Pero era una de ellas, una esposa del mismo rey Bruenor, quien se encontraba ahí fuera, en la mismísima primera línea, para detener la horda de demonios.

Los chasme se acercaron. Otro rayo los alcanzó y marcó una línea de destrucción en medio de la bandada. Hizo pedazos a algunos y quemó las delicadas alas de muchos otros, que cayeron dando vueltas para estrellarse contra el suelo. Pero la nube de Pikel se estaba disipando y aún quedaban muchos demonios.

—¡Soltad! —gritó la comandante enana, y todos a la vez, los arqueros dispararon un enjambre de pesadas saetas al cielo nocturno; varias convergían hacia el mismo objetivo, porque los hábiles Battlehammer escogían sus objetivos en acuerdo. Una docena más de chasme cayó del cielo.

—¡Cargad! —llegó inmediatamente la orden.

—¡Por la reina Mallabritches! —gritó un enano cercano a Doregardo, lo que evidenció la identidad de la comandante.

—¡Hurraaaaa! —gritaron todos, y los halflings se les unieron.

Bajaron los demonios y pasó al ataque la caballería halfling.

—¡Cuatros! —gritó Doregardo, y los jinetes se distribuyeron en formaciones de diamante con sus monturas.

—¡En pie, Battlehammer —rugió la reina Mallabritches— y bajad a los de arriba!

Doregardo no sabía muy bien qué significaba esa orden, pero en ese momento estaba demasiado ocupado para averiguarlo. Con su cuarteto bajo su dirección, cargó contra un trío de chasme, mientras los demonios se detenían con los aguijones temblándoles, anticipando el sabor de la sangre.

Dos permanecieron cerca del suelo para enfrentarse a los halfling, pero el tercero, el central contra el que cargaba Doregardo, se alzó de repente, mientras sus compañeros se cerraban como una mordaza sobre el halfling.

Este hizo girar a su poni hábilmente, y la espada se desplazó hacia un lado para defenderse de uno de los chasme, mientras el poni se encovaba y lanzaba una patada trasera para hacer volar al otro.

Entonces, Doregardo entendió la indicación de la reina enana, porque una lluvia de saetas crepitó en el aire sobre él y se clavaron en el demonio en cuanto este se elevó por encima de su cabeza. Hizo honor a su orden «bajad a los de arriba» y mató a la bestia.

Los tres compañeros de Doregardo entraron a fondo en la lucha; un par de ellos fueron a por el chasme que él había detenido con la espada y atravesaron al monstruo medio humano, medio insecto con sus largas lanzas, para pisotearlo después con sus bien entrenadas monturas. Al otro lado, el chasme al que había atontado el poni de Doregardo se alzó cuando el grupo galopaba hacia él, pero voló demasiado alto y una descarga de saetas enanas le hicieron pedazos.

Era un buen comienzo. Pero solo el comienzo, y Doregardo lo sabía; su grupo volvió a ser atacado antes de que hubiera rehecho adecuadamente su diamante. De la derecha llegaban gritos de ayuda de otros jinetes mientras la caballería se esforzaba por combatir a los chasme, que contaban con mayor capacidad de maniobra y velocidad.

Muchos de esos demonios se alzaban justo por encima de los halfling cuando se enfrentaron a otra descarga de saetas de los enanos al tratar de lanzarse sobre ellos. Bastantes pasaban, y Doregardo comprendió que su apoyo aéreo finalizó cuando la reina Mallabritches ordenó: «¡Hacha!».

El halfling atravesó con la espada el cuerpo de otro atacante, luego la recuperó a tiempo de interceptar el repentino ataque de un tercero. La afilada hoja cortó en dos la larga probóscide del demonio. Doregardo se tomó un instante de descanso para mirar hacia las fuerzas de Mallabritches y ver si necesitaban ayuda. Pero su mirada fue más allá de la línea de los enanos, a pesar del intenso combate que se libraba en ella, y vio que el último vagón de otro tranvía desaparecía en el interior de la montaña de camino a Gauntlgrym. Casi inmediatamente fue remplazado por un cuarto, otro lleno de guerreros Battlehammer, y no de simpes Battlehammer, sino de la famosa Brigada Revientabuches. Esa élite de crueles furibundos saltó del vehículo incluso antes de que este hubiera llegado a la plataforma y botaron sobre el suelo, corriendo, rodando, rebotando, no importaba; se contorsionaban de todas las maneras posibles para llegar a la lucha lo antes posible.

Eso animó a Doregardo, claro, pero también lo asustó. Creía que su único camino era cubrir a los últimos civiles que huían, luego retroceder ellos, a toda velocidad, hasta las grandes defensas de Gauntlgrym.

Fieles a su reputación, los furibundos no parecían tener ninguna intención de retirarse. Esos locos obstinados seguramente seguirían ahí fuera dejándose llevar por su ansia de batalla incluso después de que todos los inocentes hubieran sido evacuados. En ese caso, el jefe halfling decidió que los dejaría solos.

Se volvió hacia su equipo, y el diamante se deformó para desplazarse hacia la derecha, donde una familia de halflings corría todo lo que podía para huir de un demonio volador.

Mientras iban a interceptarlo, Doregardo notó que los distantes árboles se agitaban. La horda había llegado e iba a saltar sobre ellos; humanoides deformes, los desgraciados demonios menores conocidos como manes, surgían trastabillando de entre los matorrales como un ejército de humanos salidos de sus tumbas. Detrás de ellos, entre ellos,

aquí y allí llegaban sus señores, los auténticos demonios de todos los tipos, suficientes para que, sin contar a los manes y los chasme, se pudieran considerar una fuerza avasalladora.

—¡Metedlos rápido, mis jinetes! —dijo a sus tres compañeros.

Acababan de colocarse entre los halflings y la bestia que los perseguía para atacar al chasme, cuando un crujido hizo que el jefe de la caballería volviera a mirar en dirección a los árboles.

Se preocupó pensando que surgiría otro enemigo. Sin embargo, lo que vio, de pie ante la horda que se aproximaba, fue a una figura solitaria, un enano en una túnica verde que agitaba un brazo en alto. Doregardo se dio cuenta de que lo que hacía el enano era llamar a las hierbas y a los árboles…, ¡y le estaban escuchando!

Ramas de árboles se inclinaron para barrer a los demonios; las hierbas se les enredaron en los tobillos a los manes, ralentizando a algunos y deteniendo a otros. Floreció la esperanza, pero solo por un momento porque, entonces, un gigantesco demonio acabó con el conjuro del druida enano. Un poderoso bálor, el mayor de todos los demonios, exceptuando los propios archidemonios, había llegado. Todo él oscuridad y fuego, la poderosa criatura dio un fuerte pisotón y envió un torbellino de llamas para castigar a las hierbas y los matorrales que habían osado intentar agarrarle; luego avanzó decidido hacia el solitario enano, con el látigo de fuego girando en lo alto, chasqueando hacia delante y vomitando llamas letales.

Restalló justo sobre el enano, Pikel Bouldershoulder, quien se deslizó por debajo, mientras el látigo lanzaba una tremenda bola de fuego.

Aunque estaba lejos, el calor de esa bola cubrió a Doregardo. Trató de ver a través del humo para saber qué había sido del enano.

Pero no. Tendría que considerar que a Pikel, el somelier de Viñas Sangrantes, el druida de las plantas que había cuidado del maravilloso viñedo, lo habían matado.

Y Doregardo sabía que no podía ir en busca de él o de su cadáver. Se les acababa el tiempo. Llamó a su grupo para que volviera, anunció la retirada general y galopó de vuelta a la estación del tranvía. Otros grupos de diamantes se unieron a él y cambiaron su formación de acuerdo con esa situación, cabalgando pegados, luchando a la defensiva, alzando un muro de lanzas y espadas para alejar a cualquier chasme que se acercara demasiado. En los tranvías, los furibundos saltaban y giraban, lanzándose sobre los demonios y simplemente haciendo trizas a las bestias con las hojas de sus afiladas armaduras; resultaban tan eficientes que la reina Mallabritches puso de nuevo a casi la mitad de sus fuerzas con las ballestas, mientras que

el resto recogían a los caídos, más de una docena, y los arrastraban hasta el tranvía.

Se fue el tren y llegó otro, y más enanos se unieron a la lucha, y allí, en un semicírculo justo frente a la estación, los halflings y los enanos resistieron mientras los últimos civiles de Viñas Sangrantes, incluida la propia lady Donnola, se alejaban en el tranvía.

—Ahora morimos —dijo Doregardo a sus soldados—, así que morid bien.

Y compartió un triste asentimiento de cabeza con la reina Mallabritches.

—Deberías irte, buena reina —le dijo a esta.

—Mi hermana ya le dará sus herederos a Bruenor —respondió ella con una sonrisa y un guiño, y golpeó la maza de guerra con fuerza contra el escudo.

Llegaron los manes, y los halflings y los enanos dejaron uno donde antes había veinte, pero las desgraciadas bestias era tantas que podían soportar esa pérdida y aún continuar su ataque.

Llegó otro tranvía, aunque esta vez con menos enanos, porque resultaba evidente que Gauntlgrym estaba llamando a la retirada completa.

—¡Ponis! —gritó Doregardo, y este se repitió por toda la línea. Luchando tan cerca, los ponis resultaban más un estorbo, pero no había un miembro de los Ponis Risueños o de los Romperrótulas que no estuviera dispuesto a sacrificar su propia vida por la de su amada montura. Así que todos desmontaron, algo que ya habían hecho muchos, y comenzaron a llevarlos hacia el tranvía.

Pero meter un poni en un tranvía no era una tarea fácil incluso en momentos de calma, y, con el estruendo de la batalla rodeándoles, esa acción parecía ser más peligrosa que luchar contra un demonio.

Doregardo no tenía ninguna respuesta a esa situación, y lamentó que su querida montura seguramente estuviera condenada. Incluso mientras esos melancólicos pensamientos amenazaban con hundirle, una aguda melodía comenzó a llenar el aire sobre el fragor de la batalla, el choque de las armas y los chilidos de los demonios; los halfling vieron, asombrados, como un enano, el único e irrepetible Pikel Bouldershoulder, salía de un árbol —y no de detrás del árbol, sino ¡del interior del árbol! — tocando una flauta con sorprendente habilidad. Su música calmó a los ponis, y estos subieron tranquilamente al tranvía mientras Pikel iba de arriba abajo por el andén, cerrando las puertas de los vagones en cuanto se llenaban.

El tranvía se fue, y Doregardo se animó al pensar que su amado poni tal vez podría sobrevivir a ese aciago día. Luego, convencido de

que él no lo haría, se volvió y se lanzó contra un demonio manes.

Este respondió con una palabra suya, una combinación rasposa de sílabas duras que le sonó a Regis como si frotaran un erizo contra la piel de un sapo gigante.

Pensó en replicar irónicamente al demonio, pero, entonces, de repente, su único pensamiento fue tratar, inútilmente, de sujetar su arma, porque la magia aturdidora de la palabra de poder de la bestia infernal le sacudió la consciencia.

Atontado, casi cayó. Atontado, Panza Redonda se fue de lado.

El demonio de cara de perro sonrió malévolo y se acercó un paso…

Entonces, se tambaleó, cuando el aire ante él se llenó de repente de espadas mágicas rodantes, un muro de chirriantes armas que cortaban y mordían la carne del demonio. Las pinzas de este se cerraban y golpeaban, y las mágicas espadas flotantes tintineaban, soltaban chispas; algunas se fueron de lado y se disiparon. Pero otras le alcanzaron bien, y líneas de sangre se fueron abriendo en el glabrezu, aunque no retrocedió, sino que luchó obstinadamente contra las espadas, disminuyendo su número claramente, arrancándolas de ese muro de furia invocada de una en una.

Regis no sabía qué pensar de eso, no sabía cómo ese poderoso conjuro había cobrado existencia. Sabía que era un respiro temporal, y sólo podía esperar que el demonio estuviera más gravemente herido cuando consiguiera atravesar el muro de armas enloquecidas. Miró alrededor para buscar una vía de escape, y, entonces, la vio a ella.

Salió de entre los árboles a su espalda, detrás de su poni, y le dio tal susto al halfling que casi estuvo a punto otra vez de caer de la silla. Era hermosa y terrible, pero para Regis era, sobre todo, hermosa.

Porque conocía a esa joven, a esa poderosa drow llamada Yvonnel, hija de Gromph, amiga de Drizzt, es que sintió un gran alivio. Estaba seguro de que él no podía vencer al glabrezu.

Pero seguramente Yvonnel sí.

Ella pasó junto a él sin decirle nada, con la mirada fija en el demonio, quien se la devolvió cargada de odio mientras lanzaba a un lado la última de las espadas mágicas. La piel le colgaba a jirones, tenía una pinza cortada por la mitad y ambas manos ensangrentadas.

Sin embargo, no parecía que fuera a caer muerto todavía.

A pesar de ello, Yvonnel no vaciló en acercársele.

—*Ecanti'tu Rethnorel, desper nosferat* —dijo, y lo repitió.

El glabrezu rugió.

—*Ecanti'tu Rethnorel, desper nosferat* .

Regis no entendía las palabras (no creía que fueran en idioma drow), pero podía notar su poder.

El demonio rugió de nuevo, pero se irguió y dejó su agresiva postura encorvada, casi tirándose hacia atrás.

Yvonnel siguió acercándose decidida y con firmeza.

—*Ecanti'tu Rethnorel, desper nosferat* —recitaba, y los ojos de Regis se le empezaron a abrir al darse cuenta de la fuerza de esas palabras, como si el aliento de Yvonnel, al dejarlas salir, fuera el de un dragón mágico, uno especializado en ir contra de la fuerza vital de un demonio. «Rethnorel» le sonaba a nombre; probablemente fuera el del demonio.

—*Ecanti'tu Rethnorel, desper nosferat.*

El halfling notó que unas sombras negras fluían hacia atrás, desde el glabrezu, como si las palabas de Yvonnel hubieran creado un viento asesino que golpeaba la forma corpórea del monstruo y se llevara volando la esencia demoniaca que animaba ese cuerpo físico. Cada sílaba golpeaba a Rethnorel del mismo modo que el aliento de alguien que apaga la llama de una vela.

Yvonnel estaba, literalmente, ahogando a soplidos la fuerza vital de monstruoso demonio.

—*Ecanti'tu Rethnorel, desper nosferat* —continuó Yvonnel, y su voz se fue haciendo cada ver aún más poderosa. Estaba lo suficientemente cerca para que el glabrezu pudiera alcanzarla con las pinzas y cortarla por la mitad. Pero, por alguna razón, era incapaz de hacerlo. El monstruo lo único que hizo fue permanecer muy quieto, inclinado hacia atrás. Rethnorel parecía necesitar de toda su fuerza de voluntad para mantenerse en esa postura.

Yvonnel recitó de nuevo las palabras de poder, y luego frunció los labios, se inclinó hacia delante y sopló. Fue tal la ráfaga de viento que salió de ella que las ramas de todos los árboles que tenía delante se sacudieron como bajo un huracán, y las sombras negras del demonio se estiraron hasta alejarse muchos pasos de ella. Entonces, como si toda su fuerza vital se estuviera yendo con esas sombras, la enorme criatura se alzó del suelo y agitó los brazos de un modo extraño, de nuevo como ropa colgada que se seca bajo un huracán. Se bamboleó, salió volando y desapareció.

Yvonnel calló. Se quedó muy quieta, claramente tratando de recobrar la fuerza.

Finalmente, alzó la cabeza, asintió al ver su trabajo y luego miró hacia Regis.

Este casi cae de rodillas bajo el peso sobrenatural de esa mirada, y

no por gratitud sino en adoración.

Intentó darle las gracias, pero su boca temblorosa no fue capaz de formar esas palabras.

Doregardo recuperó la consciencia al caer de un pequeño muro y aterrizar pesadamente, a pesar de la multitud de manos que trataba de cogerlo. Tardó un momento en darse cuenta de que le habían metido en uno de los vagones del tranvía y que las manos que lo agarraban pertenecían a un par de enanos y a muchos de sus propios jinetes de los Ponis Risueños. Los miró, pero ellos no le devolvieron la mirada, porque todos estaban con los ojos puestos más allá de él, y con el horror dibujado en el rostro. Doregardo se incorporó y consiguió echar un vistazo hacia atrás; entonces, lo entendió, porque allí estaba el mayor de los demonios del campo, el poderoso bálor de fuego y oscuridad.

A Doregardo le dio vueltas la cabeza al tratar de recordar cómo se había quedado inconsciente. ¿Lo habría tirado el bálor dentro del vagón?

Pero, no, se dio cuenta de que el tranvía estaba en funcionamiento y que comenzaba a bajar de forma acelerada por la pronunciada pendiente del túnel; en ese momento, otra forma se le hizo visible: el estilizado cuerpo de un drow, y uno que él conocía.

De pie en la plataforma elevada. No en el vagón.

Era él, pensó Doregardo. Al halfling lo había alzado sobre la pared del vagón trasero del último tranvía Drizzt Do'Urden. Que seguía estando ahí fuera. Doregardo oyó un silbido, claro y suave, pero no entendió su significado en ese momento de confusión y miedo. Porque Drizzt estaba ahí fuera.

Con los demonios.

Con el bálor.

Y, entonces, el vagón tomó otra curva, y el guerrero drow se perdió de la vista de Doregardo.

Primera parte
Las dagas de Bregan D'aerthe

Jarlaxle se ha pasado muchas horas, desde la resurrección de Zaknafein, contándome historias de sus primeros días junto a mi padre en Menzoberranzan. Su intención, espero, es ayudarme a conocer mejor a este hombre que fue tan importante para mí en los primeros años de mi vida; un hombre cuyo pasado ha sido un misterio, hasta ahora. Quizá Jarlaxle ve esto como un modo de superar la distancia que, sin esperármelo, he encontrado que me separa de mi padre, un modo de suavizar la tirantez de la actitud de Zaknafein hacia cualquiera que no sea drow .

Sin embargo, lo que sobre todo he encontrado es que las historias de Jarlaxle me han dicho más sobre el propio Jarlaxle que sobre Zaknafein, mayormente sobre su evolución y su banda mercenaria Bregan D'aerthe. Contemplo esa evolución con gran optimismo, porque me parece un ejemplo en pequeño de lo que espero que suceda en la cultura drow en conjunto .

Cuando comenzó a reunir su banda de marginados, Jarlaxle simplemente lo hizo para conservar su propia vida. Era un renegado sin casa, una realidad que en Menzoberranzan típicamente auguraba una existencia corta y difícil. Pero el inteligente Jarlaxle reunió a otros en similar situación y los unió, hizo de esos individuos una fuerza poderosa que ofrecía ganancias a las matronas gobernantes sin amenazarlas. Pero esa banda no era igual a la Bregan D'aerthe que ahora controla la ciudad de Luskan, y la distinción no es sutil, aunque no estoy seguro de si el propio Jarlaxle es siquiera consciente de ello .

Bregan D'aerthe es una troupe muy diferente ahora, pero creo que el cambio ha sido gradual a lo largo de los siglos. Jarlaxle también debe de ser diferente .

En sus comienzos, Bregan D'aerthe reflejaba la cultura salvaje de las casas de Menzoberranzan, y, en muchos sentidos, explotaba los cismas que se daban en el interior de la ciudad, tanto dentro de las casas como de puertas para afuera. ¡Y grandes, sin duda, eran todas esas traiciones! Mi propia vida se salvó de la daga sacrificial solo porque mi hermano Dinin asesinó a mi hermano Nalfein el día de mi nacimiento. Todos saben que esto es así, incluida nuestra madre, la Matrona Malicia, y, sin embargo, no hubo ningún castigo para Dinin. Al contrario, solo obtuvo beneficios, por la astuta manera en la que ejecutó a Nalfein, lejos de cualquier testigo evidente. Del mismo modo, diría que casi la mitad de las matronas que dirigen las casas drow llegaron a su puesto asesinado a sus propias madres (o al menos, ayudando a facilitar su muerte). Así es cómo funciona Lloth,

y por tanto así es cómo funcionan los drow y cómo funcionaba Bregan D'aerthe .

Como tal, Jarlaxle dio a sus seguidores rienda suelta y poca orientación mientras trataban de ascender en la jerarquía de Bregan D'aerthe. Su única regla, por lo que puedo suponer, era que los miembros se hicieran cargo de los costes en los que pudiera incurrir cualquiera de sus acciones. Sus subordinados se peleaban y engañaban, robaban y mataban, y a Jarlaxle no le importaba lo suficiente para involucrarse. Un colega asesinado tenía que ser adecuadamente remplazado a cargo del asesino, supongo, pero Jarlaxle no imponía ningún código moral a sus subalternos .

A veces me pregunto si en aquel entonces él mismo tenía tal código .

Lo pregunto con todo candor, porque, aunque no dudo que siempre tuvo algún tipo de código de honor, eso no es necesariamente lo mismo que un código moral. Artemis Entreri también se aferraba a una especie de equivocado sentido del honor, pero solo en los últimos tiempos ha permitido que la más simple moralidad salpique sus decisiones .

Pero, claro, Artemis Entreri consideraba las sociedades humanas de un modo muy similar al que Jarlaxle, y también Zaknafein, consideraban la drow: irredimible, mezquina y merecedora de su máximo desprecio y su condena absoluta .

¡Qué triste desperdicio encierra esta visión!

Cuando Jarlaxle me cuenta esas primeras historias de su banda de no-hermanos, no parece darse cuenta de las grandes diferencias con lo que hoy representa Bregan D'aerthe. Entonces, esa sociedad secreta sobrevivía solo por la fuerza, y por la habilidad de Jarlaxle de persuadir a la dispar troupe de rivales a que realizara las tareas que les encomendaban las matronas, sobre todo la Madre Matrona Baenre. A partir de todo lo que puedo extrapolar de esos relatos, Jarlaxle perdió más soldados bajo las espadas de la propia Bregan D'aerthe que bajo las de cualquiera de esos enemigos .

Ahora, sin embargo, contemplo una estructura muy diferente en Bregan D'aerthe, y es una mucho más respetuosa .

Porque Jarlaxle ha dado a sus seguidores algo realmente especial entre los drow servidores de Lloth: un elemento de confianza .

Y lo hace dando ejemplo. Jarlaxle ha confiado a Kimmuriel Oblodra el propio liderazgo de la banda en las muchas ocasiones en las que él, Jarlaxle, se ausenta en una aventura u otra. Incluso ha encargado a Kimmuriel que le controle sus propios excesos: ¡que lo mantenga a raya!

Jarlaxle le ha dado mucha libertad a Beniago en su papel como Gran Capitán Kurth para gobernar la ciudad de Luskan. No consulta con Jarlaxle cada uno de sus movimientos, y, sin embargo, este confía en que haga funcionar la ciudad de un modo tranquilo y provechoso; según se me

ha hecho creer, pensando en cierta medida en el bienestar general y el provecho común de los ciudadanos.

Quizá lo más significativo sea el modo en el que Jarlaxle ha aceptado al poderoso antiguo archimago. Gromph Baenre no es un miembro de pleno de Bregan D'aerthe, por lo que sé, pero reside en Luskan como el principal archimago de la Torre de lo Arcano, y lo hace con la aceptación de Jarlaxle. La propia Torre de lo Arcano no se podría haber reconstruido sin su aprobación, porque Gromph nunca habría sido capaz de ir en contra de toda Bregan D'aerthe, no habría tenido el apoyo del rey Bruenor y, sin duda, tampoco ninguna ayuda en la construcción por parte de Catti-brie .

Jarlaxle ha concedido a Gromph la más grandiosa de las torres hechiceras, una fuerza más singularmente potente que la de cualquiera de los castillos que he conocido, incluso el del rey Gareth Dragonsbane en Damara, o la propia Sorcere, la escuela de magos en Menzoberranzan. La colección de magia, y de aquellos que pueden usar expertamente esa magia, que ahora reside en la Torre podría desatar una devastación inimaginable .

Pero no lo hará. Jarlaxle sabe que no. La aceptación de Gromph en Bregan D'aerthe, en la ciudad contralada por Bregan D'aerthe, era muy condicional. Su rienda es corta, y aun así una gran parte de esa rienda se halla en el reino de la confianza .

Y todo eso es posible porque Bregan D'aerthe ha madurado, ha evolucionado. Como su líder hace, ellos hacen .

Y eso me da esperanza .

Y me atrevo. Me atrevo a esperar que la influencia de Jarlaxle y su ejemplo encuentren el camino hasta el corazón de Zaknafein .

Aun así, me temo que la transformación de Zaknafein no llegará a tiempo para ganarse la amistad, ni siquiera el cariño familiar, de Catti-brie o de nuestro hijo, y en ese caso, no llegará a tiempo de ganarse el amor de Drizzt Do'Urden .

Espero que ese no sea el caso .

Pero él es mi familia por sangre. Y ella es mi familia por elección .

He aprendido que el segundo lazo es el más fuerte .

—DRIZZT DO 'URDEN

1
Libres

El año del falso acuerdo
Computo de los Valles 1118

—Estás de muy mal humor, amigo —dijo Jarlaxle a Arathis Hune en la taberna conocida como el Micónido Supurante durante una noche excepcional.

—Mi camino ha sido largo —contestó el asesino, cansado e inquieto—. Y pronto lo volverá a ser, me han dicho. Parece que, cada tercer año, alguien en Ched Nasad necesita que lo asesinen.

—Eres muy bueno en eso —repuso Jarlaxle mientras brindaba en alto con un vaso del potente burbon de setas.

—Díselo al que me llena el monedero —replicó Arathis Hune, secamente, y Jarlaxle contestó con una media sonrisa a la broma del asesino…, ya que era él quien le llenaba el monedero.

—No se ha decidido nada respecto a la Ciudad de las Telaraña Relucientes… —informó Jarlaxle, después de pedirle una bebida a su socio.

—¿Ningún movimiento por parte de la Madre Matrona Baenre?

—Ninguno. Dudo que le importe lo suficiente para recordar que quería matar a alguien allí. O, más probable, lanzó en susurros que se enviarían asesinos y eso ya fue suficiente para conseguir el cambio de comportamiento que ella quería. Seguramente, ella… nosotros hemos matado a suficiente gente allí para que incluso un simple susurro de Baenre…

—Yo —le corrigió Arathis Hune—. Yo he matado a suficiente gente. Hace décadas que el «nosotros» no aplica a cualquier cosa que se hace en Ched Nasad.

Jarlaxle se recostó en la silla para mirar largamente al asesino, al empeoramiento de su humor desde que le había informado que no sería posible un viaje a Ched Nasad. El asesino se había enfurruñado y luego había insinuado que en realidad no quería realizar esa misión.

Entonces, ¿por qué se había puesto de tan mal humor?

El suyo también estaba empeorando. Las palabras del asesino sobre su falta de participación en las recientes misiones eran demasiado acertadas. Bregan D'aerthe se estaba haciendo fuerte en Menzoberranzan, pero esa impresionante reputación, y su creciente número de soldados, había obligado a Jarlaxle a abandonar casi por completo los caminos más allá de la ciudad. Bregan D'aerthe era un objetivo demasiado tentador para las matronas de las casas poderosas; ¿iría a Ched Nasad o a algún otro lugar distante solo para volver y encontrarse con que la matrona de la Casa Barrison Del'Armgo o alguna otra rival de la Madre Matrona Bruenor se había hecho con el control de su banda de mercenarios? Jarlaxle se había pasado cinco décadas creando Bregan D'aerthe, cuyos cuarteles ya se extendían por los túneles de la Grieta de la Garra, la gran sima que dividía la caverna donde se asentaba la ciudad drow, y no tenía intención de perderla.

No, simplemente no podía arriesgarse a eso. No en ese momento. No cuando Bregan D'aerthe aún no era lo suficientemente fuerte para espantar intentos semejantes. Así que él se quedaba en la ciudad, mientras Arathis Hune se iba a realizar las importantes misiones lejos por la Infraoscuridad.

Por sí solo, eso no podía explicar el mal humor del asesino. Jarlaxle había llegado a confiar a Arathis Hune esos importantísimos asesinatos. Esa confianza debía causarle satisfacción, suponía Jarlaxle, ya que Arathis Hune maniobraba para convertirse en un poderoso jefe dentro de la organización clandestina. Entonces, de nuevo: ¿por qué estaba de tan mal humor?

¿Acaso conocería el significado de ese encuentro? ¿Podría saber Arathis Hune el motivo por el que le había convocado en las Calleshediondas? En tal caso, su ceño a penas disimulado sería comprensible.

Es una idea inquietante.

Jarlaxle pocas veces dudaba de sí mismo, pero lo estaba haciendo en ese momento. Para él, esa era una noche especial, y más importante de lo que se había esperado, porque se les iba a unir otro viejo amigo y colaborador, uno al que casi no había visto en los últimos trece años. Alguien a quien echaba muchísimo de menos.

No podía culpar a su amigo por esa larga ausencia. Como maestro de armas de una casa drow en ascenso, su ayuda había sido fundamental para que su matrona ascendiera de rango en la difícil jerarquía de Menzoberranzan. Como tal, su reputación había aumentado, incluso aunque esa reputación no hiciera verdaderamente honor a su habilidad con la espada. Todo eso había hecho que a

Zaknafein Do'Urden últimamente no se le viera mucho fuera de la Casa Do'Urden. Se había creado demasiados enemigos, y había puesto nerviosas a demasiadas matronas de casas que podían haber sido las siguientes en la cola o de aquellas que dificultaban a la ambiciosa Matrona Malicia Do'Urden en su obstinado ascenso hacia uno de los asientos en la mesa de araña del Consejo Regente de la ciudad.

Era aún más raro ver a Zaknafein fuera de la Casa Do'Urden solo, e incluso más que el maestro de armas se aventurara a ir al Braeryn, las Calleshediondas, los barrios bajos de una ciudad donde hasta en los distritos más elegantes se practicaba el asesinato.

Jarlaxle apreciaba que Zaknafein arriesgara todo eso por reunirse con él.

—He pensado que podrías disfrutar de una noche de descanso —se disculpó Jarlaxle—. Si prefieres otra cosa…

—Cien años, ¿no es así? —le interrumpió Arathis Hune.

Jarlaxle iba a responder, pero retuvo las palabras. Sí que hacía cien años desde que había extraído a Zaknafein, entonces Zaknafein Simfray, de un campo de batalla cubierto por los cadáveres de dos casas drow enfrentadas.

Arathis Hune miró hacia la barra, donde una impresionante mujer de cabello de plata se apoyaba contra la pared del fondo, con una bebida en la mano y varios hombres escuchando cada una de sus palabras, claramente embelesados y deseando una noche en su cama.

—Cien años para la sacerdotisa Dab'nay Tr'arach, también —comentó el asesino.

—Solo Dab'nay —le corrigió Jarlaxle—. Ha dejado el nombre de familia y ya no se profesa abiertamente como sacerdotisa. Pero, sí, el mil dieciocho fue un buen año para Bregan D'aerthe. Doblamos nuestro número, engrosamos nuestros cofres y adquirimos algunos colaboradores muy poderosos.

—¿Algunos?

—Tres.

—Ahora solo esa —dijo Arathis Hune, señalando con la barbilla a la antigua hija noble de la Casa Tr'arach.

—Más de uno —replicó Jarlaxle, pero lo dejó así. Duvon Tr'arach, el hermano de Dab'nay, había quedado apartado de Bregan D'aerthe, porque Jarlaxle lo había vendido a la Casa Fey-Branche para que fuera su maestro de armas hasta que uno de los hijos de la Matrona Byrtyn llegara a ser lo suficiente hábil y veterano para asumir ese cargo. Pero Jarlaxle lo había hecho con el consentimiento de Duvon, y le había dejado claro a este que tenía un hogar cuando llegara el momento.

Zaknafein estaba demasiado ocupado con sus obligaciones con la

Matrona Malicia, y el ambiente estaba demasiado caldeado para salir por las calles, dada la creciente lista de enemigos poderosos de Malicia. Todo eso lo mantenía muy ocupado. Pero siempre sería bienvenido en Bregan D'aerthe.

De todos modos, Arathis Hune, de nuevo, no se equivocaba. Para Jarlaxle no había ninguna duda sobre qué adición había hecho aquel año, el 1018, tan especial.

Como si le hubiera leído el pensamiento, Arathis Hune bufó y se fue al otro lado de la taberna para unirse a Dab'nay y algunos otros. Jarlaxle lo observó durante todo el camino, aunque no estaba demasiado preocupado por nada en lo referente a ese hombre. Ese pícaro podía ser un tipo encantador: reía tanto como fruncía el ceño, hacía el amor tanto como hacía la guerra y podía beber más de lo que debería un drow. Aunque eso, sin duda, molestaba a Jarlaxle, y a veces incluso lo preocupaba, en el fondo confiaba en que entendía bien dónde se hallaban las lealtades del asesino para estar seguro de él.

—Quizá he sido demasiado severo contigo últimamente —susurró Jarlaxle para sí. El líder mercenario asintió y tomó otro sorbo de su licor. Aunque no había sido una constante, Jarlaxle había observado una creciente melancolía en Arathis Hune desde aquel día lejano cuando Zaknafein Simfray había sido sacado del campo de batalla; una melancolía que parecía disminuir cuando permanecía ausente durante largos periodos. Naturalmente que esos dos magníficos asesinos eran rivales, y claro que Hune continuaría escéptico y cauteloso en lo referente a Zaknafein. Pero esto parecía más que eso, un nivel de celos que sorprendía a Jarlaxle.

Y a Jarlaxle no le gustaba que le sorprendieran.

Suspiró, tomó otro trago y se volvió hacia la puerta…, y casi se cae de la silla al encontrarse a un drow muy peligroso de pie justo a su lado. Con un gesto de cabeza, Zaknafein se sentó junto a Jarlaxle y miró más allá del mercenario, hacia la barra y los otros dos poderosos miembros de Bregan D'aerthe.

—¿La sacerdotisa Tr'arach y Arathis Hune? Están planeando tu defunción, claro —dijo Zaknafein.

—No serían los únicos, ni siquiera los más peligrosos —respondió Jarlaxle, e hizo un gesto al tabernero, otro hombre que había extraído de un campo de batalla hacía un siglo y que solo recientemente había instalado en el Micónido Supurante. Pidió una bebida para su amigo y otra más para él—. Y ahora la llamamos Dab'nay. Ya no hay ningún Tr'arach.

—¿Ni siquiera el que está detrás de la barra?

Jarlaxle sonrió de medio lado e inclinó su copa, brindando por el observador maestro de armas.

—Pareces estar animado —comentó Jarlaxle.

—Ponto lo estaré.

—Incluso ahora.

—Estoy… relajado —admitió Zaknafein, encogiéndose de hombros.

—¿La Matrona Malicia se ha llevado toda aquella rabia?

Eso hizo que Zaknafein sonriera.

—Creía que eso lo habrías averiguado por ti mismo.

—¿De verdad? —preguntó Jarlaxle, y se agarró el pecho como si lo hubiera cogido por sorpresa.

Zaknafein iba a responder, pero se contuvo cuando el tabernero se acercó, le puso una copa delante y luego volvió a llenar la de Jarlaxle. El hombre miró a Zaknafein a los ojos, quien pensó que detectaba un poco de rencor en ellos.

—Mucha es la memoria de los tontos drow —dijo Zaknafein mientras el antiguo guerrero Tr'arach atravesaba la taberna.

—Yo diría que eso es bueno.

—Lo sería si también recordaran que aún puedo matarlos, y me alegraría hacerlo —replicó Zaknafein, y ante la mirada asombrada de Jarlaxle, concluyó—: Sí, sí, entonces, te entregaría una recompensa por robarte soldados.

—Seguro que a ese no lo quieres matar, o a ninguno de ellos, sino ya lo hubieras hecho aquel lejano día en que atacaron la Casa Simfray. Ese en concreto —dijo, señalando al tabernero—. Tenías a Harbondair abatido en el puente entre las torres, una presa fácil. Sin embargo, Zaknafein no la cobró.

—Montaba un lagarto —dijo Zaknafein, asintiendo. No recordaba a ese guerrero en concreto, pero sí que recordaba tirar a un lagarto y su jinete por encima de la barandilla.

—Su querida montura, a la que había criado desde el huevo. Vosotros, los Simfray, lo destripasteis sobre él. Lo cabalgó hasta que se le cayeron las entrañas al suelo.

—Eso explica el hedor —replicó Zaknafein, seco. Alzó su copa para beber, pero se detuvo—. ¿Debería ingerir algún antiveneno antes?

Jarlaxle rio.

—Harbondair no puede pagar tu remplazo, y no se atrevería a despertar la furia de la Matrona Malicia. Y, no, para responder tu pregunta sobre Malicia, no le pondría los cuernos a mi querido amigo.

—Debes de ser el único drow en Menzoberranzan que no lo ha

hecho; además, tampoco lo consideraría así —explicó riendo; se bebió la copa de un trago y luego la levantó para que la viera Harbondair Tr'arach.

—Ella es todo lo que dicen —continuó Zaknafein—. Insaciable… y demente. Si Malicia pudiera luchar como folla, sería el mejor maestro de armas de todo Menzoberranzan.

—Bueno, claro, no me des las gracias.

—Por lo que he visto, no hacía falta que me uniera a su casa para averiguar la verdad.

—¿Y qué hay del chico, entonces? —preguntó Jarlaxle.

Harbondair se acercó con la botella, pero Zaknafein simplemente se la cogió y le despidió con un gesto.

—¿Qué pasa con él? —repuso Zaknafein.

—Dinin, ¿sí? ¿Es el…?

—¿Es qué?

Jarlaxle suspiró profundamente y se recostó en la silla, mirándolo fijamente.

—No —respondió Zaknafein—. No es mi hijo.

—Has estado muchas veces con la Matrona Malicia, ¿cómo puedes estar seguro?

—No es mío —insistió Zaknafein—. Seguramente el padre sea Rizzen. Me preguntaba si habrías sido tú, pero ya has dicho que no es así.

La expresión de Jarlaxle se tornó de curiosidad.

Zaknafein se encogió de hombros.

—Es un chico que está bien y, sin duda, uno de quien Rizzen podría enorgullecerse, después de la mediocridad de Nalfein. ¿Te he contado que Nalfein llegó a desafiarme para servir él como maestro de armas de la Casa Do'Urden?

—¿De verdad? ¿Así que la Madre Malicia vuelve a tener un solo hijo?

—No lo maté. Ni siquiera luché con él en serio, solo lo desarmé antes incluso de que él pudiera desenfundar sus armas. —Zaknafein tomó otro trago—. Se le cayeron los pantalones, también. De nuevo, y como cabía esperar, nada impresionante.

—Ah, sí —repuso Jarlaxle—. He oído rumores de que Nalfein Do'Urden ha regresado a la Academia, aunque no me he molestado en confirmarlos.

—Pero a Sorcere, no a Melee-Magthere —explicó Zaknafein— En nuestra pelea unilateral, parece que le convencí de que probara con la magia.

—¿Y?

Zaknafein se encogió de hombros.

—Es mejor que luchando. Pero, claro, de no ser así, ya se habría transformado en un tritón retorcido.

—Por los magos débiles —dijo Jarlaxle, alzando su copa para que Zaknafein brindara con él.

—Por los magos muertos —aceptó Zaknafein.

—¿Y su segundo nacido? —preguntó Jarlaxle, mientras volvía a llenar su copa—. El que dices que no es tuyo. ¿También él acabará en los intrincados pasillos de Sorcere?

—Melee-Magthere.

—Como Zaknafein —observó Jarlaxle, astutamente, pero Zaknafein negó con la cabeza.

—Es lo suficientemente listo para ser un luchador, pero favorece más una mano. Más como Arathis Hune, supongo, o quizá como Jarlaxle.

—Te he advertido muchas veces que no me infravalores.

—Y yo te he advertido muchas veces que no te creas que estás siendo infravalorado. —Zaknafein vació su copa y rápidamente la volvió a llenar—. Creo que Dinin es hijo de Rizzen —continuó—. Y de ser así, entonces, es lo mejor que Malicia va a sacar de él.

—¿Y de Zaknafein?

El maestro de armás se lo quedó mirando por encima de la copa mientras la vaciaba por tercera vez; se sirvió una cuarta.

—¿Y quién sabe? Incluso con Dinin. Quizá sea hijo de un demonio, o el resultado de alguna oscura magia. Malicia se pasó casi dos siglos cambiando de pareja veinte veces a la semana y, sin embargo, no consiguió nada excepto una horda de amantes exhaustos.

—Ya había dado a luz a dos bebés —le recordó Jarlaxle—. No es estéril.

—Ojalá lo fuera —mascculló Zaknafein para sí, y si Jarlaxle no hubiera llevado una trompetilla mágica para mejorar sus ya agudos sentidos de drow, no hubiera captado ese comentario, o el siguiente—: Ojalá lo fueran todas.

Jarlaxle no comentó nada, y siguió en silencio, pensando en su amigo.

Zaknafein había llegado al Micónido Supurante muy animado, pero el buen humor nunca le duraba, no contra la realidad de Menzoberranzan.

La única respuesta, y Jarlaxle lo sabía, era un desafío. Agarró a Zaknafein por el brazo mientras este alzaba su copa para beber de nuevo.

—¿Nos damos un rodeo por las cavernas?

Zaknafein lo miró por encima del borde de la copa, incrédulo al principio. Pero una gran sonrisa comenzó a dibujársele en la cara, y le salió con él de la taberna y hasta casi la otra punta de la ciudad, donde se encontró con Jarlaxle sobre una alta cornisa que sobresalía en el Muro Oeste de la caverna, no lejos de los balcones de la Casa Do'Urden. Directamente a su derecha se alzaba el obelisco reloj de Narbondel, oscuro en ese momento porque la noche se acercaba.

—El riesgo —dijo Zaknafein entre risitas, meneando la cabeza.

—Eso es lo que lo hace divertido —respondió Jarlaxle, con una sonrisa burlona.

Ambos se desvistieron de las armas, los objetos mágicos y la armadura, y los escondieron. Se quedaron en calzas, camisas y las suaves botas almohadilladas que siempre usaban. Ahí estaban, solos en la noche de Menzoberranzan, casi a tres kilómetros del Micónido Supurante.

Intercambiaron una mirada, se encogieron de hombros a la vez y Zaknafein saltó. Solo cayó unos pocos metros hasta otra cornisa, se estabilizó absorbiendo la recepción con una profunda inclinación y luego se lanzó hacia delante, girando y volteándose en el aire para caer corriendo sobre el techo de una estructura cercana. Saltó alto sobre un caballete y plantó ambas manos sobre el umbral de la ventana que sobresalía de la torre de guardia de la estructura; luego rodó por encima de la ventana y, con una voltereta, aterrizó en el suelo. Siguió saltando en vuelo desde el final del tejado hasta otro más bajo. Aterrizó, hizo un mortal, luego otro y volvió a aterrizar de pie; luego, se lanzó hacia una rotación inversa, saltando hacia atrás para perder impulso y poder plantarse de pie sobre la calle de abajo.

Jarlaxle se plantó a la derecha de Zaknafein en una voltereta que lo obligó a seguir hacia la derecha, hacia una gran estalagmita, mientras Zaknafein corría rodeando por la izquierda la impresionante elevación.

Llegaron al otro lado con Zaknafein un paso por delante del mercenario, mientras otra estalagmita se alzaba ante ellos. Por el costado corrió Zaknafein, saltando hacia una cornisa de arriba, luego hacia otra, y cogiéndose de una tercera con la mano. Entonces, se giró para cambiar el apoyo de la mano y puso la espalda contra el muro. Se fue alzando y metió las piernas entre las manos; se lanzó hacia atrás y superó esa sección de la roca para caer al otro lado. Caminó apoyado en las manos para asegurar su recepción, y luego se lanzó hacia delante y salió corriendo.

Dio un salto por encima del murete de una casa menor, sin hacer caso de los gritos procedentes de unos guardias perdidos en la

oscuridad, a su derecha. Saltó desde el borde de un pequeño estanque decorativo, llevando a cabo un mortal extendido para que las piernas alcanzaran el borde de la otra orilla. Agitó los brazos, porque estuvo a punto de caerse hacia atrás, al agua, y soltó una palabrota cuando recuperó el equilibrio, cuando Jarlaxle pasó corriendo a su lado.

—Justo a tiempo para pillar las saetas de sus ballestas —se burló el mercenario.

Pero Zaknafein lo tomó más como una prudente advertencia que como una puya, y corrió, rodó, saltó y zigzagueó hasta la siguiente avenida abierta. Creyó oír una saeta volando por encima de su cabeza, pero no podía estar seguro y tampoco le importaba.

Ya antes le había alcanzado algún dardo durante ese juego que compartían Jarlaxle y él.

Cuando llegaron a campo abierto, después de rodear otro muro y subir por el saliente de otro montículo natural, Zaknafein comenzó a imitar a la perfección los movimientos de Jarlaxle, brincando, volteando, saltando obstáculos, rodando, exactamente como lo hacía el que iba delante. Recordaba la ruta lo suficientemente bien para saber dónde quería actuar para sobrepasar a su oponente. Llegar el primero a la puerta del Micónido Supurante no era lo importante y no decidía quién era ganador, pero sí era una cuestión de orgullo.

Siguieron adelante, pasado Narbondel y por la parte de la ciudad conocida como Narbondellyn, corriendo, saltado, escalando, fluyendo de un salto a una voltereta, y a otra, ejecutando una maniobra de escalada de araña en un muro casi vertical. Pasaron el largo patio y las estructuras de la Casa Fey-Branche, e incluso, en un punto, subieron al muro norte de ese recinto, correteando como un par de ratas gigantes para huir de la ronroneante persecución de una bestia desplazadora hambrienta.

Se acercaron a la esquina noreste, donde el muro torcía en un ángulo recto. Cuando los guardias comenzaron a gritar, Jarlaxle se inclinó hacia delante sin dejar de correr, puso la mano derecha en lo alto del muro y saltó por encima. Finalmente, cayó de pie sobre el otro muro, de cara al complejo, para saludar con la mano a los sorprendidos centinelas Fey-Branche antes de dar un salto hacia atrás y alejarse por el este.

Zaknafein ya volaba de igual modo, incluso antes de que Jarlaxle tocara el suelo, y se giró mientras descendía del salto, como había hecho Jarlaxle, para salir corriendo en cuanto tocó el suelo.

Justo detrás de su viejo amigo, el maestro de armas saltó sobre un muro en un estrecho callejón, se tiró hacia delante sin parar de mover los pies y fue palmeando la pared opuesta manteniéndose casi

horizontal, en lo alto, hasta que torció una esquina.

Allí, aun imitando a Jarlaxle, se dejó caer de pie y corrió hacia el noroeste por el sinuoso callejón. No pudo evitar sonreír cuando oyó una saetea de ballesta golpear la pared contra la esquina que con tanta habilidad había torcido. Siguió los talones del mercenario mientras ambos entraban en el Braeryn, donde los que conocían el reto y habían salido a mirar desde el Micónido Supurante ya los podían ver y animar silenciosamente.

Un claro en el suelo los hizo esprintar casi lado a lado hasta que Zaknafein superó a Jarlaxle, adelantándolo por la derecha. Cuando solo dos paredes, una alta hasta el cuello y la otra hasta la cintura, eran lo único que los separaba de la puerta de la taberna, Zaknafein realizó su nuevo movimiento. Avanzó el pie derecho, pero lo torció hacia adentro, hacia la izquierda. Lo plantó con fuerza, dio media vuelta y se fue impulsando con la pierna izquierda detrás de la derecha, subiendo, subiendo todo lo que pudo. Saltó hacia el aire, y pasó por encima de la pared alta hasta el cuello, y aterrizó en el otro lado, de cara a Jarlaxle, que estaba empleando la maniobra de salto hacia atrás con las manos sobre la pared.

Sin bajar el ritmo, Zaknafein saltó de nuevo en un mortal carpado sobre la segunda pared, más baja. Aterrizó con los pies que ya corrían, cargó a través del espacio que quedaba y se lanzó con el hombro contra la puerta del Micónido Supurante para atravesarla y ser recibido con crecientes vítores.

No muy lejos, cerca del Narbondellyn, dentro del mismo complejo sobre cuya pared habían corrido los dos, una joven matrona de una de las casas más antiguas de la ciudad se interesó en un mensajero procedente del Micónido Supurante.

—Ahora está con Jarlaxle —explicó el hombre, un pícaro sin casa cuya sangre estaba demasiado cargada de esporas de las setas que alteraban la mente, hongos mascados y alcohol para servir de nada a nadie, a nadie excepto a la Matrona Byrtyn.

Su maestro de armas. Avinvesa Fey, se hallaba junto al mensajero, asintiendo y sonriendo con sorna.

—Mi hermana también está ahí —dijo Avinvesa a su matrona, que lo había adquirido de la banda de Jarlaxle por una cuantiosa suma de oro y magia.

—No tienes hermanas —le recordó la matrona Byrtyn.

Al menos formalmente, para ella, la existencia previa de ese hombre estaba muerta y enterrada, y ese tipo de referencias al pasado

simplemente no se podían permitir. Avinvesa no dijo nada.

Byrtyn se recostó en su cómodo trono, ponderando las noticias, y agitó la mano para que los dos varones bajaran del estrado.

—¿Por qué lo habrá dejado salir esta vez la Matrona Malicia? —preguntó a la sacerdotisa Affyn, su tercera hija, pero quizá la más impresionante, que se hallaba a su lado—. Ha lanzado muchas telarañas, y exhibir su más valorado tesoro abiertamente…

—Suponiendo que lo sepa —respondió Affyn—. La Matrona Malicia a menudo está… indispuesta, y, sin duda, su famoso maestro de armas es un rebelde.

—Y un gran amigo de Jarlaxle —admitió Byrtyn. Esta miró hacia delante de nuevo y agitó una mano hacia Avinvesa y su invitado por segunda vez, despidiéndolos.

—Este podría ser un buen momento para librarnos de Zaknafein —dijo Affyn cuando se quedaron solas.

Byrtyn asintió, considerando sus opciones. Los movimientos ambiciosos y agresivos de la Casa Do'Urden aún no la habían puesto directamente en contra de la Casa Fey-Branche, pero parecía ser solo cuestión de tiempo; a no ser, claro, que la Casa Do'Urden sufriera la pérdida de un activo tan importante como Zaknafein. El lazo personal también estaba ahí, porque Avinvesa, antiguamente Duvon Tr'arach, aún mantenía un malsano resentimiento contra Zaknafein, al que culpaba de la caída de su casa y su familia. Tanto daba que Duvon solo hubiera sobrevivido gracias a los esfuerzos de Jarlaxle y su banda de alegres inadaptados; el rencor hacia Zaknafein se mantenía. En ese mismo momento, Byrtyn había visto en los ojos de su maestro de armas el ansia que le producía la mera idea de que su rival pudiera ser expuesto y eliminado.

Matrona Byrtyn había gastado muchos recursos en Duvon; no solo para adquirirlo de Jarlaxle, sino también para entrenarlo, vestirlo, incluso colocándole mejoras de fuerza y velocidad que solo unos magos muy caros habían convertido en permanentes. Lo había trasformado en un perfecto maestro de armas, quizá incluso lo suficientemente fuerte para vencer a Zaknafein Do'Urden… con un poco de ayuda.

—¿Cómo le va a Geldrin? —preguntó ella.

Affyn había sido claramente pillada de improviso con esa pregunta, lo que decepcionó a Byrtyn. Estaban hablando de Zaknafein y de asuntos de la casa peligrosos e importantes, que incluían la potencial pérdida del actual maestro de armas. ¿Por qué no iba Byrtyn a preguntar sobre su propio hijo, que hacía poco había regresado de Melee-Magthere? A fin de cuentas, él era el sucesor lógico de

Avinvesa, que no tenía sangre Fey.

—Su entrenamiento avanza adecuadamente —contestó Affyn, una vez recobrada la compostura.

La Matrona Byrtyn asintió y se frotó la barbilla.

—Le falta bastante para poder asumir una posición de gran responsabilidad —añadió Affyn, aparentemente preocupada.

De nuevo, Byrtyn asintió, pero también sonrió.

—¿Puede vencer a Zaknafein? —preguntó, más para sí que para su hija.

—No —contestó Affyn, de todos modos—. ¿Geldrin? El maestro de armas Do'Urden le…

—No Geldrin, estúpida —le riñó la Matrona Byrtyn—. ¿Crees que enviaría a mi propio hijo, tan prometedor, contra alguien con la reputación de Zaknafein Do'Urden?

—Ah, entonces, Avinvesa —repuso Affyn—. Por los susurros de las últimas conquistas de la Matrona Malicia, no creo que yo apostara en contra de Zaknafein Do'Urden, ni siquiera si se enfrentara Dantrag Baenre o Uthegentel Armgo. Bueno —admitió—, quizá en una pelea contra Uthegentel.

—Serias palabras, y si la Madre Matrona Baenre las oyera de ti, mataría a Zaknafein solo por despecho y te mataría a ti por insultar de esa manera a su amado hijo Dantrag.

—Puedo hablar con sinceridad a la Matrona Byrtyn —replicó la joven, tragando con fuerza.

—Sí, pero esas cosas me las dices solamente a mí, hija. No quiero que la Madre Matrona Baenre o esas crueles criaturas de los Barrison Del'Armgo se enfaden con nosotras. Sin embargo, has mencionado algo interesante: apuesta. Hay dos preguntas que formular antes de hacer cualquier apuesta. Primera, ¿puedes ayudar a quien apoyas sin que se note? Y segunda, ¿hay alguna manera de minimizar las pérdidas en el peor de los casos?

—Parece que estás considerando como importante la noticia de que Zaknafein haya salido de los muros de la Casa Do'Urden, matrona.

Byrtyn, sumida en sus pensamientos, no respondió más que con un ligerísimo asentimiento con la cabeza. Sabía que no tendría muchas posibilidades de ir contra Malicia Do'Urden, a no ser que tuviera que defenderse de esa ambiciosa criatura. ¿Podría complicar la situación y volverla a su favor, y rápidamente, esa misma noche?

Y más importante, ¿podría hacerlo de lejos, sin implicar a la Casa Fey-Branche?

Zaknafein había parado de correr, claro, pero aún no había ganado la carrera. Ahí, justo ante él, había dos mesas con cinco grandes jarras de oscura cerveza en cada una.

El agotado maestro de armas se llevaba la primera a los labios cuando Jarlaxle entró en la sala. La inclinaba mientras tragaba, y la vació de una vez.

Fue a por la segunda jarra.

Y lo mismo hizo Jarlaxle, que se había terminado la primera más deprisa.

Cuando iban por la tercera, Jarlaxle había conseguido una pequeña ventaja, pero ninguno de ellos consiguió tragarla con la celeridad de las otras dos.

Zaknafein se agarró al borde de la mesa, estabilizándose, calmando su estómago. Las cinco debían acabarse, sin vomitar.

Jarlaxle ya iba por la mitad de la cuarta cuando Zaknafein volvió a alzar su jarra.

Pero Zaknafein acabó esa antes, porque Jarlaxle tuvo que parar y eructar varias veces, con mucho cuidado.

Los dos se miraron sin parpadear mientras alzaban la última cerveza.

Jarlaxle fue más rápido, demasiado rápido, y justo cuando estaba acabándosela, cuando con una mano dejaba la jarra vacía en la mesa y alzaba la otra de manera victoriosa, perdió tanto la carrera como lo que tenía en su estómago.

Zaknafein dio un paso atrás y bebió más despacio; ya no tenía que correr. Eructó varias veces con la jarra todavía en los labios, calmándose el estómago, tomándose su tiempo.

Y acabó, victorioso. Había ganado a Jarlaxle.

—Veintidós a veintidós —dijo a su amigo.

—¿Lo recuerdas? —repuso Jarlaxle, sorprendido.

—Durante décadas me ha hecho apretar los dientes que estuvieras por delante en nuestra competición por una sola carrera. Qué conveniente, siempre he pensado, que después de la carrera cuarenta y tres Jarlaxle dejara Menzoberranzan durante casi dos años.

Jarlaxle rio, porque era bien cierto, aunque no se había marchado por conveniencia o por nada que tuviera que ver con su competición.

Simplemente, las oportunidades en el mundo de la superficie habían demostrado ser demasiado atractivas para quedarse en Menzoberranzan.

—¿Sabes lo que significa esto? —le preguntó a Zaknafein.

—Volveré pronto para otra carrera —le aseguró el maestro de armas.

—Lo esperaré con ganas…, sobre todo ahora que ya se tu último movimiento —le advirtió Jarlaxle, acompañado de una serie de *oh* .

—Y sin duda intentarás perfeccionarlo —replicó Zaknafein, acompañado de una serie de *ah* de los mirones.

Jarlaxle negó con la cabeza.

—Buscaré uno mejor.

—Entonces, tendré que emplear unos cuantos de los otros, de los «mejores» que he perfeccionado para otros obstáculos durante la carrera.

Los hurras habían comenzado con la promesa de Jarlaxle, pero aumentaron tremendamente con la decidida réplica de Zaknafein.

Jarlaxle chasqueó los dedos y alzó la mano para coger la varita que el tabernero Harbondair le lanzaba. Con Zaknafein detrás, avanzó con piernas temblorosas hasta una mesa vacía en un lateral de la sala, apuntó con la varita hacia ella y pronunció una serie de órdenes, deshaciendo el espacio extradimensional que había creado para recuperar todas sus cosas y las de Zaknafein, excepto la bolsa del cinturón y el agujero portátil, que había dejado al cuidado de Harbondair y Dab'nay.

¡No sería muy aconsejale colocar ninguno de esos dos objetos en un lugar extradimensional!

2
El intruso inesperado

«Ve con tus maravillosos ojos, renegado. No permitas que muera nadie. Siempre busca el beneficio.»

El susurro mágico, solo para sus oídos, sorprendió a Jarlaxle, pero solo un momento. Inmediatamente trató de identificar a la emisora, una poderosa sacerdotisa, evidentemente, pero la voz estaba disimulada. Pensó rápidamente, tratando de resolver ese enigma. ¿Quién sabía de sus «maravillosos ojos», refiriéndose, casi con toda seguridad, a su parche mágico? Eso le hizo pensar en la Casa Baenre, claro, porque la Madre Matrona Baenre había sido fundamental para que Jarlaxle consiguiera ese objeto tan útil.

Pero, no, ese no podía ser un mensaje de ella o de alguna de sus hijas, supuso. Las Baenre nunca evitaban anunciarse mágicamente o de otro modo. Tampoco la madre matrona de la ciudad trataba nunca con él, o con nadie, de un modo tan críptico.

La Madre Matrona Baenre no era de las que permitirían que algo de lo que mereciera hablarse dependiera de la interpretación adecuada de un oscuro mensaje.

Jarlaxle alzó su copa para beber, pero la empleó para cubrir una profunda inspiración, muy necesaria. Repitió el mensaje en su cabeza.

Por encima del borde de la copa, Jarlaxle echó una ojeada a los muchos clientes que rondaban en la gran sala común del Micónido Supurante. Cerró el ojo expuesto y comenzó a mover suavemente la cabeza y a canturrear, como si siguiera la melodía que llegaba de un rincón en el fondo de la sala, donde un bardo tocaba el laúd, otro, la flauta y el tercero, cantaba suavemente.

Sin embargo, los que conocían bien a Jarlaxle sabían dos cosas de ese momento. Primero, Jarlaxle nunca cerraba los ojos en un lugar público y, por tanto, segundo, el ojo bajo el parche mágico seguro que estaba bien abierto y veía con tanta claridad como si no estuviera cubierto. Jarlaxle era todo lo contrario de lo parecía en ese momento: vulnerable.

Con cada movimiento hacia la izquierda, miraba hacia la puerta,

porque siempre había un considerable ir y venir en la taberna, con los clientes saliendo con parejas para breves encuentros sexuales o en busca de sustancias para nublar las mentes más potentes que se pudieran encontrar en el bar.

Conocía a la mayoría de los clientes habituales, incluyendo a más de unos cuantos de su propia banda.

Cada vez que movía la cabeza hacia la derecha, su mirada iba al bar, y la movía un poco más fuerte al ritmo de la melodía bárdica. Se fijó en Zaknafein, que iba hacia la barra a buscar más bebida.

Jarlaxle hacía bien al ocultar su sonrisa irónica cuando pensaba en el maestro de armas. No había visto a Zaknafein con tanta frecuencia en las últimas tres décadas, como mínimo, pero su amigo volvía a estar allí. En las últimas dos semanas desde la carrera desde el Muro Oeste, Zaknafein había acudido al Micónido Supurante no menos de tres veces. Era como en los viejos tiempos, y esos viejos tiempos, pensaba Jarlaxle, habían sido bastante agradables.

Tampoco pudo evitar sonreír cuando recordó un viaje que habían realizado a Ched Nasad. Había sido entonces, cuando huía de los guardias de la ciudad, que el astuto Zaknafein había cortado el borde de un alto replano hecho de telaraña y había empleado ese borde deshilachado como una cuerda para descender. Un movimiento muy arriesgado, y uno que podía haber convertido a Zaknafein en una simple mancha en el suelo de la sima, mucho más abajo.

Jarlaxle dejó que ese recuerdo se desvaneciera y se centró de nuevo en el otro lado de la sala, pero no en Zaknafein. Prefirió observar atentamente a Harbondair Tr’arach, cuyo rosto se agriaba siempre que miraba hacia donde se hallaba Zaknafein, o, al menos, siempre que este no lo miraba a él.

Jarlaxle había enviado a Zaknafein a buscar un par de bebidas, pero Harbondair solo puso una sobre la barra. Luego empezó a limpiar un vaso muy concienzudamente, tomándose su tiempo, hasta que, como se fijó Jarlaxle, Zaknafein tomó un sorbo de esa primera bebida. Entonces, el tabernero llenó el otro vaso y lo colocó sobre la barra en un instante.

Interesante.

El otro sobreviviente de la antigua Casa Tr’arach volvía a estar en la barra, cerca de la pared del fondo. Dab’nay reía y flirteaba con un maleante bastante famoso, uno de los mejores luchadores y ladrones de las Calleshediondas, que no era miembro de Bregan D’aerthe.

Más a la derecha, otro grupo de míseros maleantes se hallaba sentado ante una mesa circular; tres de ellos que ya habían sucumbido a las muchas sustancias intoxicantes consumidas y los otros dos tenían

cara de estar a punto de hacerlo. Y justo al otro lado de ellos se encontraba Arathis Hune, muy ocupado con una joven de evidentes encantos.

Jarlaxle asintió, mezclando ese movimiento con su «baile», cuando vio que su teniente aún estaba muy pendiente de todo lo que le rodeaba más allá de la atractiva mujer; sus ojos no paraban de recorrer la sala, con sutiles movimientos que Jarlaxle notó solo porque conocía muy bien a Hune. Arathis Hune no bajaba la guardia, lo que, en gran parte, era la razón por la que Jarlaxle lo había ascendido tanto en la jerarquía de la banda mercenaria.

Jarlaxle continuó su movimiento de cabeza; estuvo a punto de girarla hasta la otra punta y luego de nuevo hacia la puerta cuando un movimiento en el fondo, a la izquierda, captó de nuevo su atención.

Un joven pasó junto a Dab'nay, muy cerca, hacia una puerta interior.

Ella reaccionó, solo un poco, muy poco, como si no quisiera que nadie se fijara en que había reaccionado.

Entonces, el joven desapareció por la puerta.

Jarlaxle siguió volviendo la cabeza hacia la izquierda y vio que Zaknafein estaba regresando a la mesa, con dos vasos en la mano. Se recostó en su silla, de nuevo recorriendo a los asistentes con la mirada, y de vuelta a la puerta.

Se estaba frustrando. Se repitió el susurro mágico.

«Ve con tus maravillosos ojos.»

Un par de hombres entraron en la taberna. Zaknafein se sentó y puso un vaso delante de Jarlaxle, quien abrió su ojo visible y cogió su bebida distraídamente, aunque seguía observando la puerta a través del parche.

Finalmente, el parche se lo mostró: ¡uno de los dos drow varones que acababan de entrar no era lo que parecía!

Se había teñido de azul la larga melena, y eso era rizar el rizo, ya que, en realidad, era una peluca. El parche de Jarlaxle podía ver esas cosas, y le mostró el verdadero pelo del hombre: muy corto en los lados y la nuca, y más largo en la coronilla. También era más delgado y joven de lo que parecía, porque llevaba gruesas hombreras bajo su sucio jubón, y también ocultaba debajo una buena armadura.

Ese no era ningún varón sin casa.

Su rostro estaba alterado con maquillaje, tanto mundano como mágico, pero el parche también veía a través de eso, y Jarlaxle reconoció al hombre.

Se trataba del hombre que solía ser conocido como Duvon Tr'arach.

En ese momento, el astuto Jarlaxle averiguó quién le había enviado el susurro mágico.

Y por qué.

—¿Borracho en público? —preguntó Zaknafein, colocando su vaso sobre la mesa de nuevo.

Jarlaxle notó un ligero ceceo en la voz del maestro de armas. Observó a Zaknafein alzar de nuevo el vaso, mirarlo, y luego, encogiéndose de hombros, le dio otro trago.

Jarlaxle arqueó una ceja y Zaknafein se detuvo, con el vaso justo bajo los labios.

—Un poco ácida —comentó Zaknafein—. Una pobre elaboración. —Volvió a encogerse de hombros y cogió su vaso, y Jarlaxle miró el suyo—. El tuyo seguramente sabe mejor —añadió, arrastrando las palabras de repente.

Jarlaxle lo entendió; sonrió a su amigo mientras alzaba su vaso y lo inclinaba en un brindis a Zaknafein, antes de darle un buen trago.

De nuevo, echó una mirada por toda la sala mientras bebía, fijándose en Duvon, que permanecía a cierta distancia, pero miraba en la dirección de Zaknafein.

—La mía es demasiado floja —le dio a Zaknafein—. Puaj. —Se pasó la lengua por los labios con aparente desagrado y se levantó, negando con la cabeza; luego fue hacia la barra, como si pretendiera cambiar el vaso. Pero no lo hizo, y en vez de eso se colocó en una posición en la que Dab'nay le podía ver las manos con claridad mientras las cerraba alrededor del vaso sobre la barra.

—Un riesgo se corre mejor con una buena apuesta —le comunicó, moviendo los dedos. Y la expresión curiosa de la mujer le transmitió que había captado su atención y que la había pillado desprevenida—. Todos los niños nobles deberían entender esto —añadió Jarlaxle silenciosa y sutilmente.

Dab'nay abrió mucho los ojos, sorprendida, a pesar de su claro esfuerzo por mantenerse impasible. Él no se acababa de referir a ella, sino a alguien que ella conocía (y sobre quien tenía información) y que acababa de entrar en el bar.

Jarlaxle acabó su vaso e hizo un gesto a Harbondair para que se lo volviera a llenar. Lo cogió y se apartó de la barra, tratando de calcular cuánto le iba a costar el jueguecito de esa noche y de quién iba a recuperar ese gasto. No volvió directamente a la mesa de Zaknafein, sino que se desvió en una ruta que lo hizo pasar junto a Dab'nay y un par de ansiosos jóvenes que claramente buscaban pareja para esa noche.

—Últimamente me encuentro muy solo, buena señora —dijo

Jarlaxle—. Dejaré espacio en mi lecho para ti.

Uno de los drow, un joven que evidentemente no sabía lo suficiente sobre el Braeryn para asegurarse una vida larga y sana, se volvió rápidamente para plantarse ante Jarlaxle, como advirtiéndole que se fuera.

—Amigo mío, valoro este establecimiento demasiado para pintarlo con tu sangre —le dijo Jarlaxle tranquilamente, y lanzó una rápida mirada a Dab'nay, una invitación.

—Preferiría que nadie muriera en el Micónido Supurante esta noche —le dijo esta a su joven pretendiente, con mucha dulzura, pero con todo el peso de una sacerdotisa de Lloth en la voz.

Jarlaxle siguió su camino, sonriendo ante la idea de jugar con Dab'nay esa noche, algo que no había hecho desde hacía mucho, y complacido de que su socia en Bregan D'aerthe hubiera leído el verdadero mensaje en sus crípticas señas con las manos.

No por primera vez, ni tampoco por última, Jarlaxle se alegró de la decisión que había tomado hacía un siglo de no matar a Dab'nay Tr'arach.

Miró su bebida tristemente, porque esa la iba a tener que dejar en el vaso.

En ese momento, no se podía permitir nublar sus sentidos.

—Podrías haberme traído uno —dijo Zaknafein cuando Jarlaxle llegó a la mesa, y el maestro de armas de nuevo arrastró las palabras, e incluso se balanceó un poco mientras las decía.

—No parece que lo necesites, amigo mío —repuso Jarlaxle—. Sobre todo, en un lugar peligroso como este.

Zaknafein soltó un bufido y se puso en pie; entonces, comenzó a dirigirse hacia la barra. Pero se tambaleó y se fue de lado un par de pasos, para chocarse con otro cliente.

El compañero de cliente se enfadó inmediatamente.

Una espada destelló, y lo hizo mucho más de lo que nadie se esperaba, porque despidió una luz brillante y repentiza que hizo gruñir y gritar a los enfadados elfos oscuros, cegados y aturdidos.

Incluso antes de que los contraconjuros de oscuridad devolvieran la luz a su tenue intensidad habitual, Jarlaxle, quien naturalmente había lanzado una bola de cerámica con la piedra de luz encantada en su interior, lanzó una segunda igual a la anterior. Fue a por su tercer truco: emitió un conjuro menor desde un anillo que llevaba en la mano derecha.

En el breve instante antes de que una docena de conjuros drow de oscuridad superaran la luz mágica y llenaran toda esa sección de la taberna de tinieblas, Jarlaxle vio que el cliente que atacaba, Duvon,

tenía ambas espadas en las manos. Duvon lanzó una estocada derecha hacia delante mientras que la segunda la subía con fuerza, dirigiéndola al cuello de Zaknafein.

Este desenfundó en ese momento y trazó un arco con la espada izquierda hacia el exterior para detener la estocada, mientras alzaba horizontalmente la derecha para realizar un segundo bloqueo. Había desenfundado por partida doble de un modo tan brillante y hermoso que casi hizo que Jarlaxle riera con fuerza, tanto de admiración hacia Zaknafein como de sí mismo al haber temido que su amigo maestro de armas pudiera estar realmente ebrio.

Esa risa se le cortó de golpe, porque en el momento en que la luz parpadeaba apagándose y todo se quedaba sumido en una negrura absoluta, vio que el peso del ataque de Duvon hacía que a Zaknafein se le bajara la espada e incluso que le temblaran las rodillas.

Algo iba mal.

Dab'nay se concentró en lanzar conjuros bajo la luz parpadeante. Intentó dejar a un lado su temor de que Jarlaxle supiera más de lo que debía y su miedo aún mayor de que en ese momento le fallara y tuviera que pagar por ello, muy caro, más tarde.

Momentos antes de la segunda oscuridad, más absoluta, había lanzado su potente onda curativa, que había cubierto a los dos combatientes; llegó justo a tiempo, porque ¡ambos gritaron como si hubieran sido heridos!

Dab'nay casi se deja llevar por el pánico. Comenzó un segundo conjuro curativo en masa, pensando en lanzarlo en la dirección de los luchadores y esperar que cayera adecuadamente. Pero antes de que pudiera hacerlo, la luz regresó, una luz normal para la taberna, y Dab'nay trató de captar toda la situación.

Se sorprendió al ver un bloque de telarañas mágicas llenado el área donde había comenzado la lucha, con tres drow, incluidos los primeros en atacar, totalmente atrapados y con Zaknafein, casi en el borde, tratando de liberarse.

Sin embargo, otras muchas cuchillas estaban a la vista en la taberna: un semicírculo de drow, con espadas en la mano, se acercaba a los combatientes. Dab'nay pasó la mirada sobre ellos, los reconoció y se relajó rápidamente. Eran todos luchadores de Bregan D'aerthe, y en el centro de la formación avanzaba Jarlaxle.

—¡Basta! —ordenó el jefe mercenario—. No se derramará sangre en ese lugar esta noche.

—Demasiado tarde —masculló en respuesta Zaknafein—. Esta no

es tu pelea.

—¿Cómo te atreves a detener esto? —dijo otro de los combatientes, sacándose telarañas de la boca, aunque, aparte de eso, no parecía estar haciendo muchos intentos por liberarse.

—Retrasad esto —le corrigió Jarlaxle—. Tendréis vuestra pelea justa en el callejón detrás de este mismo establecimiento dentro de tres noches. ¿Estamos de acuerdo?

—Ahora, mañana, pasado mañana o cualquier otro día —respondió Zaknafein.

—De acuerdo —dijo el otro.

—¿A primera sangre o a muerte? —preguntó Jarlaxle.

—A muerte —contestaron los dos.

Dab'nay tragó aire. Alguien importante en su vida moriría dentro de tres días.

Lo que le quedaba por decidir era qué cadáver la beneficiaría más.

O quizá no, pensó al oír a Jarlaxle.

—Mal —decía este—. Hasta que uno se rinda, con la humillación que eso comporta.

—Que es peor que la muerte.

3
Esas extrañas criaturas Oblodran

Jarlaxle no supo qué pensar mientras trataba de averiguar quién había podido instigar el conflicto de la noche anterior. La primera pregunta en situaciones similares era, claro, del estilo «¿A quién beneficia?».

Pero en Menzoberranzan, donde todo el mundo siempre buscaba sacar algún tipo de beneficio, esa pregunta pocas veces reducía la lista de sospechosos. En este caso, la lista de Jarlaxle incluía a algunos de sus socios más importantes, a una distinguida matrona de una de las más antiguas y respetadas casas regentes de la ciudad, e incluso a los dos sujetos involucrados en la pelea.

No iba a resolverlo antes del combate, pero llegar hasta el fondo de este asunto podía ser la única manera de mantener con vida a dos valiosos socios.

—Te preguntaría qué estás pensando, pero si quisiera saberlo ya me habría metido en tu cabeza —dijo una voz que sacó al jefe mercenario de su ensimismamiento. Se volvió y vio a una diminuta drow: una mujer muy pequeña que aterrorizaba a Jarlaxle quizá más que cualquier otro drow de la ciudad, incluida la mismísima grande y poderosa Madre Matrona Baenre.

—¡Saludos, Matrona K'yorl! —respondió, mientras se centraba y trataba de cerrarse contra las extrañas incursiones mentales por las que K'yorl y su Casa Oblodra eran famosas.

Eran psiónicos, magos de la mente, no muy diferentes de la aterradora raza de los ilícidos (que eran conocidos, muy apropiadamente, como azotamentes). Jarlaxle sabía que, de tapadillo, Oblodra era la casa más odiada de la ciudad, pero nadie se atrevía a ir contra ellos, ni siquiera la Casa Baenre.

K'yorl sonrió, ¡siempre llevaba en la cara esa sonrisita de superioridad!

—Te advertí cuando te permití construir tu complejo aquí, en la Grieta de la Garrar, que pasaría a visitarte —dijo ella, algo que siempre mencionaba en esas ocasiones en las que simplemente se presentaba en los corredores, la mayoría naturales, del hogar de

Bregan D'aerthe.

—¿Buscando sirvientes kobold? —preguntó Jarlaxle.

—Quizá.

—Entonces, buscando mis servicios —dijo Jarlaxle, recuperando un poco de su aplomo habitual.

—No mientras lleves ese parche —le soltó la matrona—. No hago negocios con nadie que me oculte sus pensamientos.

—Hemos hecho negocios antes, gran señora.

K'yorl sonrió de nuevo y Jarlaxle sintió el impulso de quitarse el parche. Instintivamente su mano lo levantó y estuvo a punto de sacárselo, pero se contuvo en el último momento.

Ella se rio burlándose de él. Jarlaxle supo que la astuta matrona estaba encontrando la manera de superar sus defensas mágicas.

—No temas, Jarlaxle Baenre —dijo ella, y el mercenario hizo una mueca al oír en un fuerte susurro su auténtico apellido. Pocos conocían el verdadero linaje de Jarlaxle, o que el sacrificio del tercer hijo de la Madre Matrona Baenre, que dictaba la tradición, había sido una farsa orquestada por los extraños poderes mentales de la mismísima K'yorl Odran.

—Te considero un juguete útil y bastante valioso —continuó K'yorl—. No tienes nada que temer de mí mientras permanezcas al margen de lo que va pasando en Menzoberranzan. Jarlaxle sabe todo lo que ocurre en la ciudad, o eso dicen, y eso incluye saber cuándo debe mantenerse lejos de asuntos que no le conciernen.

—Lo intento, matrona.

—Cuando pueda confirmar eso en tus pensamientos y no solo con tus palabas, te creeré.

Jarlaxle alzó las manos y se encogió de hombros.

—¿Pronto, entonces?

—Más ponto de lo que crees —replicó K'yorl.

Jarlaxle esbozó una sonrisa, un amplio gesto que contenía demasiada alegría y luz para las oscuras sombras de Menzoberranzan.

—Debo irme —dijo K'yorl—. He venido por otras razones, pero he pensado que no sería cortes no hacer una vista al… ¿patrono?… de este cavernoso hogar.

«Has venido a demostrar que puedes atravesar las nuevas defensas de mi habitación», pensó Jarlaxle, pero no lo dijo, y confió en que su parche hubiera impedido a K'yorl «oír» eso.

K'yorl comenzó a titilar de un modo extraño, pero Jarlaxle lo había visto antes y no se sorprendió. Y, entonces, K'yorl ya no estaba, había desaparecido, y Jarlaxle se preguntó si realmente había estado frente a él o no. Con cualquier otro drow, podría haberse cambiado de

ojo el parche mágico y eso le hubiera proporcionado un encantamiento que le hubiera permitido ver la verdad, pero con las intrusiones de K'yorl por ahí no se atrevía a tocarse las protecciones.

¡Como si no tuviera ya mucho en lo que pensar, ahora tendría que discernir por qué la Matrona Oblodra había ido a visitarle justamente ese día!

Tenía una sospecha, una que le llevaba a creer que K'yorl podía no ser el único miembro de la Casa Oblodra que hubiera bajado a la Grieta de la Garra desde su casa en lo alto.

—Puedo anticipar cada uno de tus deseos —decía Quavylene Oblodra, la hija mayor y más importante de K'yorl, a Arathis Hune mientras se tumbaba sobre él, ambos bañados en sudor—. Sé exactamente lo que quieres. Sé exactamente cómo te sientes, y así puedo sentir lo mismo contigo. Por eso me gusta compartir tu lecho.

Quavylene respondió antes de que Arathis Hune formulara la pregunta que se le había ocurrido.

—Porque eres muy cuidadoso y reservado. Debe de ser agotador ocultarse de todo el mundo. Pero conmigo no te puedes ocultar, y así tu placer sobreviene como un lago gigante liberado de la presión de los muros de la caverna. Es un paseo que me gusta mucho.

Al saber que esa mujer, que era experta en la magia divina de Lloth y también en la magia mental de los Oblodra, estaba metida en sus pensamientos, Arathis Hune buscó con determinación alguna distracción mental. Se centró en algo que siempre se había preguntado.

—Porque lo hacemos —respondió Quavylene a su pregunta sin palabras—. Odra y Oblodra son el mismo apellido, de un origen común. Algunos, como la matrona, usan Odran, que era el nombre anterior a que nuestra familia aceptara formalmente a la Reina Araña como nuestra deidad, porque así presume de su casi indiferencia hacia el orden religioso de la ciudad y hacia la propia Reina Araña.

—Eres la primera sacerdotisa de la Casa Oblodra —razonó Arathis Hune—. Una sacerdotisa de Lloth. ¿Así que Odran no te serviría para esa función?

—Sí. Quizá cuando sea la matrona me cambie el nombre a Odran.

—Eres una sacerdotisa, la primera sacerdotisa de una casa importante, sin embargo, no pareces devota —se atrevió a decir—. ¿Eso no enfada a Lloth?

Quavylene sonrió y le besó el pecho desnudo.

—Oblodra es no una casa joven, y la Matrona K'yorl Odran,

claramente una sacerdotisa nada devota de la Reina Araña, la ha gobernado durante dos siglos. Nadie duda de que pronto alcanzaremos un asiento en el Consejo Regente. La única pregunta pendiente es a qué casa remplazaremos. Al parecer, lady Lloth nos da su aprobación, y también admite la duda y el caos que podemos portar a la ciudad.

Arathis Hune no podía rebatirle eso. Le encantaba compartir el lecho con Quavylene, pero no podía negar que ella siempre le ponía nervioso y lo descolocaba. ¿Cómo no iba a ser así cuando tan a menudo se metía en su cabeza para leerle el pensamiento?

Sí, esa extraña magia de la mente podría resultar útil algún día, quizá pronto. Y, como había notado, aportaba algunos beneficios deliciosos.

Quavylene sonrió mientras él pensaba ambas cosas, y Arathis Hune no necesitaba ser psiónico para reconocer que ella estaba contemplando también la posibilidad de que ese entendimiento pudiera resultar mutuamente beneficioso.

—¿El campo está preparado? —preguntó Jarlaxle a Arathis Hune, mientras ambos salían de la Grieta de la Garra, más tarde, ese mismo día.

—Las apuestas ya han empezado.

Jarlaxle asintió.

—Coloca todo el oro que puedas, pero disimuladamente y en pequeñas cantidades. No queremos llamar mucho la atención.

—¿Por quién?

Jarlaxle se paró de golpe y se volvió hacia su compañero; en su cara se reflejaba sorpresa.

—La sangre en esa reyerta, antes de que la onda sanadora cerrara las heridas, era de Zaknafein —le recordó Arathis Hune.

—No fue una herida grave; una mano arañada en una parada casi perfecta y nada más.

—La sangre es sangre.

—Por Zaknafein —dijo Jarlaxle, a lo cual Arathis Hune simplemente se encogió de hombros—. Conoces la identidad de su oponente, ¿sí? —preguntó Jarlaxle.

—Creo que es más que un simple pícaro de las calles.

—Sí. Quizá alguien enviado para empezar una pelea con Zaknafein.

Arathis Hune asintió; esa idea sí que se le había pasado por la cabeza. Zaknafein era muy conocido en el Braeryn y pocos se atreverían a desafiarle sin más.

—Era nuestro antiguo socio, Duvon Tr'arach —le informó Jarlaxle.

—¿El maestro de armas de la Casa Fey-Branche? ¿Por qué la Matrona Byrtyn le…? —Se calló, porque ya había advertido la respuesta. La Matrona Byrtyn estaría muy contenta de herir a la ambiciosa y trepadora Casa Do'Urden, y realmente, incluso cien años después, ¿necesitaba Duvon Tr'arach una razón para intentar matar al hombre que, casi solo, llevó a su familia a la ruina?

—Es más formidable de lo que recordaba —contestó Arathis Hune.

—Una buena armadura, unas buenas armas, un buen entrenamiento y unos poderosos encantamientos logarán eso —le respondió Jarlaxle, secamente.

—¿Y cómo sabía que Zaknafein estaría en la taberna esa noche en concreto?

—Una buena pregunta. ¿Quién avisó de la llegada de nuestro querido amigo?

—¿Dab'nay?

—Quizá. Pero esa noche Zaknafein estaba un poco en baja forma —explicó Jarlaxle—. Creo que un pequeño exceso de hongos en su bebida.

—Entonces, ¿Harbondair?

—¿Ambos?

—¿Y quizá otros más? —aventuró Arathis Hune en un tono astuto, insinuando que él podría sospechar que Jarlaxle podría sospechar… de él.

Pero Jarlaxle se encogió de hombros como si eso no importara.

—Esta es la Ciudad de las Arañas —dijo Jarlaxle—. Criaturas conocidas por matar después de aparearse. Criaturas que capturan y torturan lentamente a sus víctimas hasta aniquilarlas. Si Zaknafein no puede mantener su guardia adecuadamente alta, lo matarán. Y diría que eso se aplica a todos nosotros. Así son las cosas.

Arathis Hune no lo negó.

—Voy a visitar a una matrona —continuó Jarlaxle—. ¿Irás tú al Micónido Supurante para comprobar qué están haciendo y comenzar a mover las apuestas? Esta noche no subas de las doscientas piezas de oro, y no apueste más de cinco de golpe.

—¿Y un tercio de eso apostado por el contrincante de un modo más visible?

Arathis Hune conocía bien la táctica: apuestas en silencio por quien Jarlaxle creía que iba a ganar, apuestas a gritos por quien se suponía que perdería.

Arathis Hune pensó que igual él también podía participar en unas cuantas de esas apuestas. Tenía mucho que ganar aquí como para dejar pasar ese afortunado giro de los acontecimientos; disimuladamente se había conseguido suficientes socios para que fueran filtrando secretamente el dinero de un modo anónimo. Incluso de Jarlaxle. A pesar de todos sus planes, se apostaría un montón de oro a favor de Zaknafein Do'Urden en una batalla contra un oponente desconocido, y quizá incluso más entre los que habían descubierto que el drow en cuestión era Avinvesa Fey-Branche, antes Duvon Tr'arach.

En una pelea limpia, la apuesta sería evidente.

Esa, sin embargo, no iba a serlo.

Arathis Hune decidió hacerla aún menos. La oportunidad de ganar un pequeño tesoro le atraía demasiado, y, mejor aún, quizá así Arathis se libraría de Zaknafein de una vez por todas.

Alguien había intentado envenenar a Zaknafein en el Micónido Supurante, no matarlo, sino ralentizarlo para que Duvon pudiera cobrar la pieza. Eso había fracasado; ¡claro que había fracasado! Y había sido un intento estúpido desde el principio. Zaknafein era un auténtico maestro de su arte como guerrero. ¿Cuántos cientos de veces se habría envenenado a sí mismo para acabar siendo inmune a estos trucos de salón?

No, el veneno no funcionaría con Zaknafein, ni tampoco los conjuros lanzados en secreto durante la pelea para derrotarlo.

Pero Arathis Hune pensó en Quavylene Oblodra y se preguntó si habría encontrado un modo efectivo e indetectable de superar todas las precauciones del maestro de armas.

4
Limando asperezas

La importancia de esos movimientos imprevistos hacía que Zaknafein los practicara una y otra vez, cien veces al día, todos los días. Por lo general, eran tan simples, tan directos, y los incrementos de velocidad en la segunda vuelta tan minúsculos, que muchos luchadores solo les prestaban una mínima atención.

Pero Zaknafein tenía otra opinión. Las luchas que cantaban los bardos eran casi siempre encuentros largos, con grandes piruetas por los aires y contragolpes de contragolpes de contragolpes, pero la verdad para seguir vivo era más sencilla, aunque quizá no mereciera largos versos: la mayoría de los combates se perdían o se ganaban al desenvainar.

Así que practicaba.

Lanzó al aire ante él un pequeño disco hecho de un estipe de seta tallado, y se relajó completamente mientras este se alzaba; cerró los ojos hasta que lo oyó caer al suelo frente a él, en algún punto indeterminado.

Abrió los ojos. Miró. Vio la imagen cara arriba en el disco: la mano izquierda; así que se movió de repente, pasando las manos sobre la barriga para coger las empuñaduras de las espadas, el antebrazo derecho sobre el izquierdo; esa tenía que ser la manera de derrotar al atacante, representado por la moneda, centrándose en rechazarla a ella primero, no al socio de la izquierda.

En un abrir y cerrar de ojos, las espadas ya estaban fuera, alzándose y cruzándose en un doble bloqueo a contramano. Torció la muñeca derecha al regresar la espada, poniéndola vertical en el barrido, luego acortando el tajo, mientras que la izquierda formaba un arco perfectamente horizontal, con un seguimiento completo, incluso con un paso del pie izquierdo en esa dirección. Ese tajo izquierdo estaba pensado para defenderse de cualquier socio que atacara; el derecho era un bloqueo corto para desviar hacia el lado una estocada de ataque y pasar a un inesperado contraataque y una estocada pensada para matar.

Matar al desenvainar.

Para acabar con la lucha antes de que realmente comenzara.

Tres veces practicó Zaknafein ese movimiento: doble bloqueo y estocada, con la mano derecha sobre la izquierda, y luego tres veces a la inversa, con la mano izquierda sobre la derecha, y la espada izquierda, retrocediendo, recortando y apuñalando hacia delante. Con las armas envainadas, recuperó el disco de seta, sacudió el cuello y los hombros, e hizo rodar el disco una vez más.

Luego, lo repitió después de haber desenvainado seis veces.

Movimientos básicos que Zaknafein había ejecutado miles de veces en su vida.

De ahí, pasó a una serie que implicaba misma mano, misma cadera, sacaba la espada de la izquierda con la mano izquierda y la de la derecha con la derecha. Esa era la típica técnica de desenfundado inverso, que invertía la mano sobre la empuñadura, desenvainando y ejecutando un giro de las hojas mientras se bajaban los codos, para crear un movimiento de pinza inversa con las espadas, cruzándolas en el medio con los codos extendidos y cortando hacia fuera en un tajo corto y rápido. Ese sistema era mucho más incómodo que el primero, pero con repeticiones, infinitas repeticiones, los músculos podían entrenarse para comenzar el giro de las hojas en cuanto las puntas de las espadas salían de las vainas.

Zaknafein había perfeccionado tres ejecuciones diferentes de ese técnica: dos que reflejaban el sistema más común de sacar cruzando las manos, uno continuando por la izquierda y el otro, hacia la derecha, pero sin los pasos. Y si se enfrentaba a un solo adversario, hacía un doble bloqueó con los movimientos inversos, paraba y tiraba hacia delante con ambas espadas después de la breve parada. Había adquirido tanta habilidad con esto que podía incluso alterar el ángulo del ataque de esas estocadas, y dominaba todas las combinaciones de colocación de las espadas por delante, dos arriba, dos abajo o cada una por un lado, alternándolas.

Pocos guerreros drow intentarían ese tipo de desenvainado en un auténtico combate. Era muy fácil enganchar una punta en la vaina o simplemente ser demasiado lento para cubrir un ataque si la cuchilla que hacía el bloqueo no estaba ya en posición. Pero Zaknafein podía ejecutarlo con tanta suavidad como la forma típica de desenvainar cruzando las manos, y encontraba bastante divertidas las expresiones en el rostro de sus supuestos verdugos cuando los vencía así.

Casi podía oírlos preguntar «¿cómo?», antes de caer muertos.

Las espadas salieron varias veces rodando, bloqueando, estocando, para luego volver a sus respectivas vainas.

Satisfecho, Zaknafein asintió, se secó las sudorosas manos en una toalla que tenía cerca y respiró con profundidad y calma.

Ahora tocaba la técnica de desenvainar con la misma mano, misma cadera, pero simplemente cogiendo las empuñaduras y alzando los brazos, para inclinarlas del todo hacia abajo en un bloqueo vertical doble, con las puntas dirigidas al suelo.

En ese ejercicio, desenvainar era el primer movimiento, solo un primer movimiento, y después se iniciaba el bloqueo; una o ambas espadas tenían que cambiarse rápidamente a una sujeción normal, más cómoda y usable.

Ahí era donde Zaknafein podría distinguirse de casi todos los demás en los primeros momentos de un combate. Desenvainar de esta manera era la extracción más rápida y limpia de las vainas, no había inversión del impulso y, por tanto, podía ser efectiva en el último instante para desviar una estocada o un tajo.

También era el movimiento más difícil de improvisar, el más limitado en segundos movimientos, con ambas espadas cogidas a la inversa.

Zaknafein había imaginado muchas maneras de arreglar eso, aunque, claro, siempre resultaba mucho más fácil verlo en su cabeza que realizar en vivo la maniobra.

—Mil veces mil —se susurró a sí mismo mientras intentaba repetidamente su movimiento más nuevo después de desenvainar. Ese era su mantra, mil veces mil; le recordaba que la repetición entrenaba los músculos y que no había atajos ni nada que la sustituyera.

—Mil veces mil —dijo cuando perdió el control de la espada izquierda y esta salió volando hacia delante.

Sin alterarse, la recogió y la metió en la vaina, luego respiró hondo y desenvainó de nuevo ambas espadas.

La derecha la soltó muy ligeramente mientras la alzaba y quedaba libre, dejando que el peso de la hoja la hiciera caer, para volver a cogerla con el mismo agarre inverso, pero ahora con el brazo que bajaba hacia atrás.

Esa era la parte fácil.

Cuando la sacó con la mano izquierda, agarró la empuñadura solo con los dedos índice y corazón rodeándola por arriba, y el anular y el meñique por detrás del mango cerca de la cruz. Arriba fue la hoja y, en ese momento, Zaknafein soltó el pulgar y presionó con los dos dedos inferiores, redirigiendo el impulso de la subida para enviar la espada girando por abajo y luego por arriba, luego por arriba y por encima. Luego, la volvía con la punta hacia abajo mientras llevaba la mano por debajo de la axila, detrás del hombro.

La hoja de la espada comenzó a desplazarse hacia la derecha de Zaknafein, incluso mientras pinchaba hacia abajo, con la intención de bloquear un ataque por la espalda. Para un observador, podía ser un movimiento rápido y hermoso, pero Zaknafein gruñó frustrado, detuvo sus movimientos finales y dejó que la espada se le escapara de la mano, que cayó hacia la derecha y resonó sobre el suelo.

No había recuperado el agarre de la espada lo suficientemente fuerte para bloquear el tajo de un niño. Además, faltaban tres movimientos más, imprescindibles para completar el ejercicio de contragolpe.

Otra vez.

Jarlaxle y el joven Dinin Do'Urden vieron a Zaknafein, de espaldas a ellos, mientras realizaba sus rutinas de práctica en la sala de entrenamiento de la casa. Su brazo izquierdo en alto, blandiendo la espada, con la punta hacia abajo, por la espalda, y siguiendo hacia arriba y por delante de él; la espada derecha lanzaba una estocada hacia atrás, justo cuando acababa de pasar la espada izquierda.

Jarlaxle retuvo a Dinin, y en silencio contemplaron al maestro de armas acabar: Zaknafein lanzó al aire la espada izquierda para invertir la sujeción y ejecutó una estocada inversa mientras retrocedía la derecha; luego, realizaba un giró bastante torpe, que le hizo volverse con una mirada de clara frustración en el rostro.

Cuando vio que tenía visitas, se irguió rápidamente.

—¿Qué estáis haciendo ahí?

—He venido para hacer negocios con la Matrona Malicie —contestó Jarlaxle, sincero—, y he decidido venir a ver cómo le iba a mi amigo en lo que podría ser el último día de su vida.

Eso le hizo sonreír de forma burlona.

—Lárgate, chaval —le dijo a Dinin.

El joven, el hijo menor de Malicia, se irguió y tragó aire, evidentemente ofendido.

Zaknafein se rio de él.

Jarlaxle le puso un brazo sobre los hombros al joven Do'Urden.

—Nunca es prudente mostrar tu rabia a aquel que te ha enrabiado —le susurró a Dinin al oído—. Y menos aun cuando esa persona podría cortarte en pedacitos antes de que ese ceño dejara tu cara.

—La Matrona Malicia me ha pedido que te escoltara —discutió Dinin.

—Y eso has hecho.

—No voy a dejar que corras suelto por la casa, renegado —replicó

Dinin.

Jarlaxle hizo una leve inclinación, y respetó el valor del joven (aunque supuso que haría que lo mataran).

—Entonces, espérame en el pasillo —ofreció—. Hablaré con mi amigo a solas.

—Sal de aquí —añadió Zaknafein desde la pared lateral, de donde había cogido una toalla seca para enjugarse el sudor.

Dinin cruzó la puerta, pero no la cerró.

—¿Cuántos enemigos imaginarios acabas de matar? —preguntó Jarlaxle, acercándose a su amigo.

—Ninguno; me temo que él aún está vivo.

Jarlaxle pensó en los movimientos que había visto.

—Entonces, tú eres el muerto —concluyó.

—Desgraciadamente.

—¿Practicando tus técnicas de desenvainado y ataque?

Zaknafein asintió y se pasó la toalla por la cara.

—¿Comprendes que ambos comenzaréis la lucha con las espadas en mano? —preguntó Jarlaxle.

—¿Y?

—Que no tendrás que desenvainar.

—¿Y?

—No me seas obtuso. ¿Por qué estás practicando algo que no vas a necesitar?

—Lo necesito a menudo.

Jarlaxle estuvo a punto de suspirar, pero Zaknafein continuó rápidamente.

—No en la lucha de dentro de dos días, pero ¿de verdad esperas que renuncie a mis días de práctica por tipos como Duvon Tr'arach? ¿Debería también practicar la carrera por si me asalta una rata de alcantarilla de camino a tu espectáculo?

—¿Mi espectáculo?

—Deberías haberme dejado matarlo en la taberna; allí y entonces.

—Es el maestro de armas de una casa poderosa y de larga tradición —le recordó Jarlaxle—. ¿Cuáles consecuencias habría tenido para la Casa Do'Urden que hubieras hecho eso?

—Las mismas que habrá después de que le mate en el combate preparado —replicó Zaknafein sin vacilar.

—No es cierto —contestó Jarlaxle, aunque en realidad no estaba seguro de cuál podría ser la diferencia práctica. De una manera u otra, Duvon, o Avinvesa, parecía ir por libre en eso, así que su muerte a manos de Zaknafein, ya fuera en una pelea de bar o en un combate en el callejón, podría plantearle algunas preguntas preocupantes a la

Matrona Malicia—. No tienes por qué matarlo —añadió Jarlaxle.

—Dice el hombre que no es el objetivo de Duvon. Él fue a buscarme. Él se movió para buscar una excusa para matarme, no a ti.

Jarlaxle no tuvo contestación para eso.

—Estarías muerto, ¿lo sabes? —fue lo que finalmente dijo, y movió la barbilla indicando el centro de la sala, donde Zaknafein había estado trabajando en sus técnicas de desenvainado—. El giro era torpe y demasiado alejado de la espada.

—Cualquier cosa que exceda un segundo movimiento es una tontería —replicó Zaknafein con sequedad, repitiendo el mantra de Melee-Magthere respecto a esa secuencia crucial del inicio de cualquier combate directo. Desenvainar y un único seguimiento eran la regla de oro. Desenvainar y atacar, nada más, luego asumir una postura paralela a la de tu atacante, que previamente había tenido la iniciativa.

—He contado un tercero y un cuarto, aunque ese falló. Estás mucho más allá de lo que se considera correcto. El bloqueo sobre el hombro, como has hecho, ha sido brillante, y la estocada inversa te daría tiempo para separarte y enfrentarte directamente a quien fuera que estuviera intentando matarte. ¿Por qué intentar ir más allá de eso cuando te encuentras en tal desventaja?

—¿Querrías que jugara al contraataque para igualarnos?

—Eso fue lo que te enseñaron.

—Guerreros que caerían ante mí —replicó Zaknafein.

Jarlaxle admitió su derrota con una carcajada impotente.

—¿Por qué estás aquí? —repitió Zaknafein.

—Ya te lo he dicho.

—Me has dicho que tenías negocios con la Matrona Malicia. ¿Por qué estás aquí, en esta sala?

—Para saludar a mi viejo amigo.

Zaknafein cruzó los brazos sobre el pecho.

Jarlaxle miró hacia atrás, hacia la puerta abierta, y luego se acercó más para que el joven Dinin, que seguro estaba escuchando, no los viera, e hizo una seña con la mano.

—¿Necesitas que te organice la salida de la Casa Do'Urden la noche del combate?

—Solo si no te implica a ti —le contestó Zaknafein de la misma manera.

Jarlaxle sonrió con demasiada ironía.

Zaknafein ni se molestó en preguntar.

Poco después de dejar la Casa Do'Urden, y antes incluso de haber regresado a la Grieta de la Garra, Jarlaxle se topó con un mensajero de Bregan D'aerthe, que le entregó un pergamino.

Curioso. Después de haberlo examinado con magia para asegurarse de que no tuviera trampas, lo desenrolló y se encontró con un informe de las apuestas para el combate, acompañado de una nota de Arathis Hune, informándole de que todo el dinero inicial ya había sido compensado en las apuestas.

Jarlaxle enrolló el pergamino y consideró la situación. En menos de medio día, ¿todas las apuestas por Zaknafein habían sido cubiertas? Tr'arach, pensó en un principio. Dab'nay y Harbondair no eran los únicos supervivientes de esa casa que circulaban por la órbita de Jarlaxle. Sin duda, todos conocían la identidad del asaltante de Zaknafein, y de tapadillo todos animarían a Duvon a conseguir la venganza por lo que Zaknafein le había hecho a su casa el siglo anterior.

Pero ¿apostarían por Duvon? Lo conocían mejor y, por tanto, sabían sus limitaciones. A fin de cuentas, desear que alguien ganara y apostar por ese resultado eran dos cosas muy diferentes.

—Dile que coloque hoy la otra mitad del oro y mañana toda la cantidad —indicó Jarlaxle al joven mensajero—. Cantidades similares para cada combatiente.

El joven asintió y salió corriendo.

Jarlaxle pensó de nuevo en el pergamino, incluso lo abrió para ver si el monto de cada apuesta podía darle alguna pista sobre quién estaba pensando que Duvon, Avinvesa Fey-Branche, ganaría. De lo primero que estuvo seguro fue, claro, que alguien esperaba poder influir en el combate. En el primer encuentro, Zaknafein había estado batallando también contra algún veneno, además de contra Duvon; de eso Jarlaxle estaba seguro. Entonces, ¿sería capaz de volver a hacerlo?

¿O algunos de esos realmente creían que Duvon podía vencer a Zaknafein? Sin duda, Duvon iría soberbiamente ataviado, y seguramente cargado de mejoras mágicas en el cuerpo, pero por mucho que así lo hicieran, ¿podían esperar que fuera suficiente?

¿Intentarían también herir a Zaknafein? ¿Envenenarlo de nuevo? ¿Magia? Estaría protegido contra todo eso, claro. A no ser…

La sombra de una sonrisa (porque él nunca reía cuando sospechaba que había ojos espiándole) le arrugó los labios mientras pensaba en quién más podría alegrarse de ver la caída de Zaknafein Do'Urden y en los métodos poco ortodoxos que esa persona podría tener a su alcance para asegurarse de que eso pasara.

Jarlaxle cambió de rumbo y se dirigió hacia la repisa alzada de la

gran caverna conocida como Tier Breche, que alojaba la famosa Academia de Menzoberranzan.

La espada giró sobre su hombro derecho, alzándose mientras la blandía ante él. La soltó solo para invertir el agarre y comenzó su estocada opuesta mientras se volvía.

Zaknafein se detuvo y rugió.

Era demasiado incómodo. Los maestros en Melee-Magthere siempre habían enseñado el mantra de movimiento único: en un encuentro repentino, para realizar un ataque solo se podía hacer un movimiento después de desenvainar, solo uno; después de eso, retroceder a una postura de combate y comenzar la lucha formal.

El maestro de armas negó con la cabeza. Estaba muy cerca no solo del segundo movimiento sino también del tercero y del cuarto, y con todo ello le quitaba a su atacante cualquier otra opción excepto la retirada y lo dejaba vulnerable si no era lo suficientemente listo para huir de inmediato.

Muy cerca.

Pero el equilibrio estaba mal. Podía conseguir llevar hacia atrás la espada izquierda, podía invertirla y estocar, pero eso no conseguiría nada más que la estocada inicial. Era una táctica para perder tiempo, pensada para mantener la pelea estática durante un instante más, una vuelta más.

No conseguía ejecutar esa vuelta de un modo satisfactorio. No funcionaba. Zaknafein reflexionó sobre los movimientos de la espada y sobre su juego de pies. Quizá si añadiera un paso a la izquierda…

—Es una propuesta ridícula, incluso viniendo de ti —respondió el archimago Gromph Baenre a Jarlaxle. Ambos se hallaban sentados en dos cómodas sillas frente a una chimenea encendida en los aposentos del gran mago, una mansión extradimensional a la que se accedía por un armario secreto en las habitaciones mundanas de Gromph en Sorcere, la escuela drow de magos.

—Pero ¿puede hacerse?

Gromph suspiró y tomó un sorbo del buen licor, el muy buen licor que Jarlaxle le había llevado; el precio que Gromph exigía en todas y cada una de las visitas del jefe mercenario.

—Cualquier cosa puede hacerse —contestó Gromph—. No todo debe hacerse.

—¿Y por qué esto no debe hacerse? Parece un encantamiento de

poca importancia.

—Porque no vale la pena.

—Es simplemente una variación de un conjuro menor —protestó Jarlaxle.

—Entonces, hazlo tú.

Le tocó suspirar a Jarlaxle.

—¿Y por qué no se lo voy a pedir al mejor mago de la ciudad?

—¿Debería, entonces, pedir ayuda a Jarlaxle cuando necesito exterminar a una rata?

—Si es una rata extraordinaria, supongo que sí —contestó Jarlaxle, y luego añadió con astucia—, o incluso si es una rata mundana, pero estás dispuesto a pagar la tarifa de Jarlaxle.

Gromph soltó un bufido.

—Entonces, dime por qué.

—Porque demasiadas matronas saben las propiedades del ojo por ojo.

—Te refieres a los Oblodra —razonó Gromph—. ¿Continúas tratando con esas extrañas criaturas?

—Viven en mi desván, podríamos decir.

—Entonces, contrata a un exterminador de ratas y acaba con ellas.

Jarlaxle arqueó las cejas ante ese comentario, y Gromph se encogió de hombros y bebió otro sorbo. Jarlaxle sabía que esa era su manera de transmitir su frustración, porque incluso el poderoso Gromph se ponía nervioso ante los extraños poderes de la Matrona K'yorl Odran y su clan de psiónicos.

—Un conjuro no te serviría de mucho debido a los tiempos. Tendrías que lanzarlo tú y no sería algo menor, como dices. A no ser, claro, que desees que sea permanente, y te advierto…

—Oh, no, permanente no —interrumpió Jarlaxle—. Solo de corta duración.

—Un alquimista sería mejor elección que un mago —explicó Gromph—. ¿Has oído hablar del aceite de luz del día?

—Naturalmente. —De hecho, Jarlaxle había empleado aceite de luz del día, que recubría las pequeñas piedras metidas en las bolas de cerámica, para parar la pelea en el Micónido Supurante.

—Algo parecido a eso, creo —dijo Gromph—. Un sortilegio temporal aplicado una vez, uno que se queda sobre el objeto y no se derrama sobre cualquier cosa que toque. No tan simple como podrías creer, pero probablemente posible.

—Tengo muy buenos alquimistas —indicó Jarlaxle.

—Y yo los tengo aún mejores —replicó Gromph.

—Pero más caros.

—Vas a tener que pagar mi tarifa de un modo otro, renegado—afirmó el archimago—. Ha sido idea mía.

Jarlaxle asintió e inclinó su copa hacia Gromph.

—¿Cuándo? ¿Cuándo lo necesitas?

—En dos días.

—La tarifa se ha doblado.

Jarlaxle iba a protestar, pero se contuvo y asintió. Pensaba ofrecer a Gromph la tarifa normal y explicarle cómo podía duplicarla él mismo con facilidad, pero luego cedió, porque realmente no quería involucrar a ninguno de los Baenre en ese pequeño combate que había organizado. Quizá lo que haría sería apostar esa tarifa adicional él mismo.

De un modo u otro, no importaba. Conseguiría un objeto útil, salvaría a un aliado útil y en el proceso ganaría un montón de oro.

5
JUSTA Y NO LIMPIA

Con un parche que lo único que hacía era estorbarle la visión en un ojo, Jarlaxle miraba desde lejos. Cada vez más nervioso, entró en el Micónido Supurante y se encontró a un Arathis Hune, igualmente ansioso, apoyado en la barra, dando vueltas un vaso vacío con la mano.

—¿Dónde está? —preguntó el asesino a Jarlaxle cuando este se colocó a su lado.

—El oponente está ahí detrás en el callejón.

—Con una veintena de mirones, y otros cientos observando desde las ventanas cercanas, y ciento más esperando la información de esos nombrados observadores.

—Ha pasado bastante tiempo desde el último enfrentamiento entre esos impresionantes combatientes, porque sospecho que se ha filtrado la información de que el oponente de Zaknafein es, de hecho, el maestro de armas de la Casa Fey-Branche.

—Se han oído rumores —le confirmó Arathis Hune, a media voz. Jarlaxle no pudo evitar sonreír mientras le hacía una seña al tabernero Harbondair para que le sirviera una copa de su licor favorito. Tenía más de seiscientas piezas de oro repartidas por las calles, casi ninguna a su nombre, y esperaba recuperar casi novecientas, porque, sorprendentemente, las apuestas se habían ido igualando. Lo cierto era que Jarlaxle no se había esperado encontrar a tantos tomadores para sus apuestas por Zaknafein, porque ¿quién apostaría contra Zaknafein Do'Urden a no ser que el oponente fuera Uthegentel Armgo, o quizá Dantrag Baenre?

—Está en el callejón, sin duda yendo de arriba abajo, nervioso

—Sin duda.

—Expandiendo su energía. Haciendo que sus extremidades se volvieran más pesadas con cada paso…

—¿Crees que es una táctica? —preguntó Arathis Hune—. Lo más seguro es que la Matrona Malicia no deje a su soldadito de juguete salir a jugar.

—Esta noche sí lo hará —le aseguró Jarlaxle. Mientras bebía otro sorbo de su bebida, pilló al otro hombre mirándolo fijamente con evidente suspicacia.

—¿Dónde está tu parche? —señaló Hune con los dedos.

—En la cabeza —respondió Jarlaxle en voz alta, y provocó una mirada escéptica en su socio.

Jarlaxle se volvió un poco para mostrar mejor la cinta trasera del parche, que aún era visible, aunque el resto del objeto mágico no lo era.

La mirada de Arathis Hune se volvió aún más curiosa.

—Nuestros amigos Oblodra han venido a discernir qué ojo me ofrece protección contra sus incursiones y cuál me otorga el poder de ver la verdad —explicó Jarlaxle—. Es mejor que no vean el objeto, y, si se dan cuenta de que lo llevo disimuladamente, es mejor que no puedan identificar qué ojo cubre. Son fantásticos con sus mentes mágicas, sin duda, pero no tanto, ni siquiera el mago de la casa con la magia más mundana.

—Como ver cosas invisibles.

Sonó una campana en el fondo del bar. Entonces, Harbondair corrió hasta los estantes de vino, sacó una botella y posó la oreja sobre la abertura durante un instante.

—Zaknafein Do'Urden se acerca —informó a Jarlaxle y Arathis Hune. Jarlaxle apuró el vaso de un gran trago; Arathis Hune hizo resbalar su vaso vacío por la barra y salió con el jefe mercenario.

—¿Cómo es posible? —preguntó Arathis Hune—. Nunca he oído de tal cosa.

—Conozco a magos formidables, el más formidable, y a alquimistas sin igual —contestó Jarlaxle—. Y tengo oro. Es increíble lo que las creaciones mágicas o alquímicas de una noche pueden inspirar con oro.

Arathis Hune respiró hondo.

—Pero ¿por qué dejas la cinta visible? —preguntó, confundido.

Jarlaxle se encogió de hombros y soló una risita.

—No era visible cuando encanté el objeto por primera vez con el ungüento borrador, pero se me cayó y tardé un buen rato en encontrarlo.

—¿Ungüento borrador? —repitió Arathis Hune, pero, entonces, miró a su jefe y, finalmente, meneó la cabeza dándose por vencido.

Justo como Jarlaxle quería.

Zaknafein se llevó la mano a la oreja y se puso la cinta por encima, porque se le había resbalado mientras se la ajustaba y le había comenzado a molestar un poco. No era nada serio, claro, solo una banda de cuero, pero cualquier rizo, cualquier arruga, cualquier distracción justo en ese momento podía ser un gran problema para el maestro de armas.

Todo tenía que estar perfecto. Él tenía que estar perfecto. No podía haber ninguna distracción, y ese regalo de Jarlaxle, incluso cuando se lo colocaba bien, le estaba molestando.

Quería sacárselo y tirarlo.

Pero no lo hizo. Por mucho que se quejara del mercenario, Zaknafein tenía que admitir, aunque fuera solo internamente, que no solo había llegado a disfrutar mucho de la compañía de Jarlaxle, sino que había llegado a confiar mucho más en él.

Cerró los ojos durante unos cuantos pasos y se compuso, reviviendo mentalmente sus sesiones de práctica, reuniendo su memoria muscular. Se sentía como si fuera a vomitar, y para él eso era bueno.

Estaba a punto para estallar.

Estaba preparado para el combate.

Sabía que muchos ojos estaban sobre él ya antes de que torciera la esquina trasera del Micónido Supurante. Drow, muchos nobles entre ellos, flanqueaban el callejón ante él, a ambos lados; algunos subidos a los muros de la taberna, otros en el tejado, mirando desde arriba. El edificio al otro lado había sido construido en el montículo creado por una estalagmita, como la mayoría de las estructuras drow, y ofrecía muchos asientos naturales a lo largo de su pared irregular; todos ellos estaban ocupados por espectadores.

Vio a su rival, Duvon, aun disfrazado, a medio camino, junto a otro drow, una mujer que no conocía, pero que llamaba mucho la atención. Esta alzó la mano derecha, sujetándose el dedo medio con el índice sobre la palma y mostrando el espacio entre el dedo anular y el índice. Bajó la mano girada a un palmo de su cara y miró a través de ese espacio hacia el suroeste.

Zaknafein echó una mirada en esa dirección y lo entendió. La mujer estaba encuadrando el distante obelisco de Narbondel, el reloj mágico de Menzoberranzan, que medía los días con su resplandor, e iba ascendiendo hacia la cima desde el suelo, de media noche a medio día, y luego descendiendo por el gran pilar a medida que el día avanzaba. La distancia que marcaban los dedos que tenía estirados mostraba cuánto tiempo, qué parte del brillo, permitiría que se disipara, antes de poner fin a las apuestas. Y, sin duda, las monedas

comenzaron a moverse por ese callejón, detrás de la taberna.

Zaknafein se preguntó si debía mostrarse inseguro y quizá fingir para que los que apostaban por él en esos últimos momentos consiguieran mejores cuotas.

Pero miró a su oponente al final del callejón y se dio cuenta que no podía. Ahí estaba Duvon, que había intentado asesinarle, que había hecho un arreglo para envenenarle la bebida, pensando que la droga de setas ralentizaría al maestro de armas lo suficiente para matarlo rápida y limpiamente.

Cualquier compasión que Zaknafein pudiera sentir, cualquier sentimiento de hermandad que pudiera tener por el otro varón drow, no podía atravesar esa verdad.

Zaknafein avanzó hacia el extremo más cercano del callejón y se quedó ahí a esperar.

Otra drow, una mujer cuyo nombre Zaknafein no sabía, pero a la que había visto a menudo por las Calleshedihondas, salió de un receso en el lateral, sujetando una cinta azul.

Alzó la mano para pedir silencio y todos los espectadores callaron.

—¡Fuera monedas! —ordenó—. A partir de este momento, ninguna apuesta más estará respaldada por las reglas del Braeryn.

Zaknafein oyó tintineos por los lados y en las ventanas, en lo alto; las últimas apuestas. Había oído hablar de esos combates organizados, pero nunca había visto uno. Sin embargo, en ese momento comprendió que la mujer que se hallaba entre Duvon y él tenía un gran poder en las Calleshediondas, era capaz de calmar a una multitud siempre alborotada.

—¿Quién pidió este combate? —preguntó la mujer.

—Fui yo, buena señora —contestó Jarlaxle, saliendo de entre las sombras de la derecha del callejón, a través de la puerta trasera del Micónido Supurante.

—¿Y estos son los participantes? —inquirió, señalando a Zaknafein y luego a Duvon.

—Sí, lo son —respondió Jarlaxle.

—¿Estás seguro?

—Lo estoy.

—¿Y por qué nombres se los conoce?

—Zaknafein ya es conocido en el Braeryn —explicó Jarlaxle—. Y en cuanto a este otro tipo… —Se detuvo y miró a Duvon, que entrecerró los ojos como respuesta—. Lo llamaremos Azul, puesto que no nos ha ofrecido ningún nombre.

Zaknafein oyó que susurraban «Avinvesa Fey-Branche» e incluso

«Duvon Tr'arach» por todas partes. Otros incluso mencionaban que Jarlaxle seguro que conocía a ese tipo.

Quizá Jarlaxle no era tan listo como se creía, pensó Zaknafein. Si los apostantes sabían que Jarlaxle conocía muy bien a los dos combatientes, entonces, ¿cómo apostaría?

Zaknafein ni siquiera permitió que sus pensamientos se fueran hacia ese sinuoso derrotero. No tenía ni el tiempo ni la energía para nada de eso. Jarlaxle parecía estar muy satisfecho en ese momento, aunque eso solo ofrecía a Zaknafein teorías contradictorias.

—¿Azul? —preguntó la mujer.

—El nombre solo es importante para asegurar el sentido de la apuesta —la interrumpió Jarlaxle—. Zaknafein es conocido. El otro es irrelevante.

—¿Seguirá siendo irrelevante cuando Zaknafein yazca muerto?, me pregunto —intervino otra voz, la del propio Duvon.

Eso hizo sonreír a Zaknafein.

—¡Fuera monedas! —repitió la mujer—. Y acercaos, guerreros, a cinco pasos.

Zaknafein no apartó la mirada de Duvon y fue contestando a cada paso mientras caminaba hasta quedar a cinco pasos de la mujer que arbitraba. Duvon se colocó a la misma distancia de la arbitro por el otro lado.

—Las armas que tenéis son la vuestras —dijo la mujer—. La armadura que vestís es la vuestra. Los trucos que hagáis son los vuestros, excepto…

Se detuvo y miró a Jarlaxle.

—Guerreros, los dos —dijo él.

—Entonces, no se lanzará ningún conjuro —indicó ella—, más allá de los encantamientos que ya portéis en el equipo y de vuestras nobles habilidades. ¿Estáis de acuerdo?

Zaknafein pasó las manos por los pomos de sus espadas, armas que Jarlaxle y él habían robado hacía mucho tiempo de la tesorería de la Casa Barrison Del'Armgo. Armas de gran calidad y, probablemente igual de buenas que las que Duvon portaba en ese momento. Los combatientes estaban ataviados de un modo muy similar, le parecía.

—De acuerdo —dijeron los guerreros, casi al unísono.

La mujer apuntó con su varita a Zaknafein y luego pronunció una palabra de mando. El maestro de armas sintió una pequeña ráfaga de viento, una ola de desencantos. Cualquier conjuro que se le hubiera lanzado, o protección o encantamiento de fuerza o velocidad o agilidad, no aguantaría el hechizo anulador.

La mujer se volvió y desencantó a Duvon, luego alzó un gran orbe

de cristal claro para que todos lo vieran.

—Si cae cualquier conjuro sobre estos rivales, o dentro del callejón, lo sabré —aseguró.

Zaknafein solo quería acabar con eso de una vez y comenzar a luchar, pero supuso que ese era el combate más «limpio» que cualquier drow podía conseguir en la Ciudad de las Arañas.

Aunque estaba seguro de que no iba a ser tan limpio, y esperaba que su rival no supiera que él lo sabía. No tenía ni idea de cómo los aliados de Duvon podrían hacerle llegar algún conjuro, pero Jarlaxle le había advertido y le había dejado el parche, por alguna razón.

El maestro de armas tenía ganas de escupir de puro asco. Hubiera preferido una pelea en una sala cualquiera con el mismo equipo, o sin equipo y sin mirones; un combate basado solo en la habilidad de cada uno, la suya contra el de Duvon, y que ganara el mejor.

Pero decidió que no importaba mucho, y agarró las espadas. Eso iba a pasar de todas formas.

—A rendición o a muerte —gritó la mujer, mientras se retiraba a su recoveco y la multitud se apartaba todo lo que podía—. ¡Adelante!

Zaknafein se encontró envuelto en la oscuridad mágica incluso mientras las palabras le salían de la boca. Un ataque perfectamente legal según las reglas del combate, porque era una habilidad innata, pero que Duvon lo lanzara inmediatamente sorprendió al maestro de armas.

Sabía que Duvon estaba cargando contra él; el luchador inferior buscaba una muerte rápida. Los riesgos le parecían enormes a Zaknafein; en su mente repasaba rápidamente todas las posibles jugadas. ¿Podría Duvon adivinar correctamente la respuesta de Zaknafein y, por tanto, acercársele de un modo adecuado? Si Zaknafein se iba hacia la derecha o la izquierda, y Duvon suponía el lado opuesto, su oscuridad se desperdiciaría tontamente. Si Zaknafein avanzaba y Duvon suponía lo contrario, su propia oscuridad se volvería contra él, quizá de un modo catastrófico.

Era un acertijo que podría haber engañado a guerreros menos curtidos, o incluso a un veterano incapaz de procesar los cambios en el campo de batalla con la claridad o la velocidad de Zaknafein Do'Urden. Este comprendió de inmediato los riesgos que corría Duvon al invocar un globo de oscuridad, una táctica usada sobre todo por un drow que lucha contra otro drow a la desesperada, en un momento de bloqueo o estocada fallidos, para que el combate volviera a igualarse. A fin de cuentas, pocos eran los drow que no podían luchar bien en la oscuridad absoluta.

Duvon no iría hacia la izquierda, tampoco hacia la derecha ni

directo hacia delante, porque cualquiera de esas opciones le daría un poco de ventaja si su suposición era correcta, pero le llevaría a la catástrofe total si se equivocaba.

No, había lanzado la oscuridad para emplear su repertorio completo de trucos en un repentino movimiento letal.

Zaknafein no podía verle, pero sabía dónde estaba.

Así que Zaknafein preparó sus espadas y no se movió.

Ni hizo el más mínimo ruido.

Esperó, porque entendía el juego de Duvon, y se dio cuenta de que tenía al maestro de armas de la Casa Fey-Branche encima de él. Duvon había levitado; la segunda habilidad de los drow. No podía volar ni podía continuar ascendiendo, simplemente era como si no pesara nada, y al saltar al aire flotaría hacia arriba hasta que acabara el conjuro.

O hasta que pudiera agarrarse a alguna cornisa sobre la que poder esperar.

Estaba arriba, esperando a ver por dónde aparecería Zaknafein para saltar sobre él.

Zaknafein esperó. Entonces, lanzó su propio globo de oscuridad hacia delante, esperando que los dos se superpusieran para confundir más a Duvon.

Y Zaknafein esperó, absolutamente inmóvil, escuchando. No gastaba energía, pero su rival, allá en lo alto, debía de tener un agarre precario. No duraría mucho más.

Oyó el ligero roce de una bota contra la piedra, en lo alto. Entonces, saltó hacia arriba, levitando, y se volvió hacia la derecha, moviendo las espadas por encima de la cabeza, por si Duvon se acercaba mucho.

Zaknafein salió por encima del globo de oscuridad justo cuando Duvon entraba, a unos cuantos palmos frente a él, fuera de su alcance, al menos del de las espadas, porque ambos combatientes usaron sus habilidades mágicas y rodearon al otro con el inocuo fuego feérico (el de Zaknafein color púrpura, azul el de Duvon). Zaknafein alcanzó el borde del tejado del Micónido Supurante y se impulsó hacia abajo, por donde había llegado, de vuelta al interior del globo, y fue lanzado golpes de espada en el aterrizaje, la mayoría contra la nada, hasta que uno y luego un segundo chocaron contra una espada que se dirigía hacia él desde el otro lado.

Observando desde el lateral, Jarlaxle aplaudió en silencio el coraje y la inteligencia de Duvon, pero no le sorprendió ver a Zaknafein

contraatacar rápida y metódicamente. El combate había comenzado de verdad, en el interior de la oscuridad mágica, con las espadas que resonaban al chocar con golpes y arañazos.

Los espectadores ahogaban gritos y animaban; alguno se quejaba de que no podía ver el movimiento de las espadas.

Eso era una pena; Jarlaxle lo supo por la velocidad en la que resonaban las hojas. Los dos combatían furiosamente, cada uno realizando sus movimientos ensayados, adaptándolos y variándolos, en un intento de coger al otro con la guardia baja.

Jarlaxle estaba seguro de que Duvon no podía ganar así. No podría vencer a Zaknafein en la oscuridad, o incluso en la luz, pero en la luz, al menos, seguramente Duvon tenía algún otro truco sucio que emplear.

Jarlaxle se centró en los sonidos, en su dirección continuada. Zaknafein avanzaba, Duvon retrocedía.

Entonces, Jarlaxle entendió por qué Zaknafein había lanzado el segundo globo: ¡la oscuridad era su aliada contra la ayuda aún desconocida que Dubon pudiera recibir!

Pretendía acabar con Duvon antes de que la oscuridad mágica desapareciera.

Pero, en ese momento, Duvon retrocedió de lleno al interior del segundo globo y lo atravesó para salir a la luz. Finalmente, apareció tambaleándose por el otro lado, en medio de los vítores de quienes estaban reunidos al fondo del callejón.

La fabulosa armadura de Duvon ya era visible, porque Zaknafein le había hecho jirones a la capa exterior y a la camisa. Y la primera sangre, o al menos la sangre derramada, se veía en las espadas de Zaknafein, que, en la oscuridad, había colado más de un tajo por las defensas de Duvon. Jarlaxle asintió en agradecimiento, porque cuando Zaknafein emergió se vio que Duvon también le había alcanzado.

—Has mejorado —felicitó Jarlaxle, en voz baja, al antiguo hijo de la Casa Tr’arach. Pensó en la Casa Fey-Branche y en cuándo la Matrona Byrtyn se hartaría de Duvon. Quizá este volvería a resultarle útil—. Espero que Zaknafein no te mate.

Zaknafein medía sus estocadas y mantenía cortos sus tajos laterales, con las espadas siempre en posición defensiva. Sabía que se avecinaba algo no habitual. Duvon se había arriesgado mucho al utilizar tanto su oscuridad como su levitación en ese intento inicial de acabar con el combate.

Pero, en ese momento, con esos trucos fallidos y de nuevo sobre

sus talones, Duvon no se alarmaba y su expresión mostraba inquietud, no susto.

Había querido vencer a Zaknafein él solo, únicamente con su inteligencia y osadía.

Eso no quería decir que creyera que corría el peligro de perder.

Y Zaknafein sabía que debía creerlo. Sus dos espadas se fueron hacia delante, luego retrocedieron con tal velocidad que Duvon no las alcanzó con su bloqueo. De vuelta hacia el torso de Duvon fueron las dos espadas, inicialmente paralelas, pero luego abriéndose en un ángulo más ancho. Así, la hoja izquierda evitó un poderoso tajo de la espada derecha de Duvon, un rápido bloqueo que el maestro de armas Fey-Branche, sin duda, esperaba que desviara ambas armas, inofensivas, hacia un lado. Su segunda espada se elevaba para introducirse sobre el bloqueo, y Duvon tuvo que saltar hacia atrás y bajar la espada rápidamente ante él solo para evitar la estocada de Zaknafein.

Aun así, fue alcanzado, dolorosamente si su gañido servía de indicación, en el muslo izquierdo.

Duvon retrocedió otro paso y rotó hacia su derecha, pensando en dar una vuelta completa para acabar equilibrado al frente y a un lado.

Pero Zaknafein era demasiado rápido para eso, y su persecución obligó a Duvon a interrumpir su giro a mitad de camino y a lanzarse corriendo hacia la pared natural de la estalagmita que bordeaba el callejón. Hacia arriba fue con sorprendente gracia y velocidad, justo delante de las espadas de Zaknafein. Saltó y dio una voltereta en el aire, un movimiento que normalmente le hubiera devuelto al suelo, detrás de Zaknafein. Pero no esta vez, porque Duvon, con sus propias espadas en movimiento con las que fingía su pretensión de cubrir esa distancia, acortó su salto hacia atrás y regresó al mismo punto desde el que había saltado, pero esta vez de cara a su oponente.

Zaknafein consiguió alcanzar con un doloroso golpe a Duvon en la espinilla, y solo la armadura le salvó de una herida muy grave.

Pero Duvon pilló el ritmo rápidamente mientras se defendía con sus espadas moviéndose por abajo. Zaknafein, aunque se mantenía en el suelo, le seguía el ritmo, porque ahí él tenía la iniciativa. Duvon se movía como loco de un lado al otro; blandía las espadas en un extraño ángulo.

Finalmente, este consiguió ascender más en la estalagmita, a lo que Zaknafein empezó a subirla, pero solo un paso. Desde ahí tomó impulso y saltó hacia atrás, para aterrizar en la mitad del callejón, de cara a su rival y haciéndole gestos para que se acercara.

Duvon miró hacia el lado, solo un instante, pero Zaknafein lo vio.

Luego, saltó hacia él desde lo alto. Zaknafein notó un cosquilleó, como si una pluma le pasara inofensiva por la frente.

Eso fue todo.

Como Jarlaxle le había prometido.

Zaknafein se quedó muy tieso, parpadeando despistado, bajando las espadas.

Duvon fue a por él, blandiendo las espadas en círculos a ambos lados, hacia atrás y hacia arriba, hacia delante y hacia abajo. Finalizó ese furioso ritmo perfectamente mientras cubría los últimos pasos, con las espadas hacia arriba, detenidas en un alineamiento perfecto para bajar hacia el pecho del impotente Zaknafein.

El maestro de armas de la Casa Fey-Branche, anterior primogénito y maestro de armas de la Casa Tr'arach, gritó su victoria…

Demasiado pronto.

Porque de repente Zaknafein ya no estaba allí, y las espadas de Duvon se clavaron en el aire.

Una pierna le golpeó en la parte delantera del tobillo adelantado, y una segunda pierna se le cerró con fuerza sobre la corva de la rodilla de atrás y luego también la rodilla de delante, al juntar las piernas.

Duvon se cayó de cabeza por el callejón, rebotando, y luego rodó y se retorció, hasta ponerse de rodillas desesperadamente, mirando hacia atrás y cortando el aire con las espadas para detener cualquier acercamiento inesperado.

Pero, claro, de nuevo Zaknafein ya no estaba allí, no en la línea de la defensa de Duvon como mínimo.

No, estaba en el aire; había efectuado un gran salto y un giro, con sus espadas en el pecho, apuntando hacia abajo. Aterrizó detrás de Duvon, justo detrás, y siguió cayendo, llevando las espadas hacia abajo con su peso, el impulso y la fuerza de Zaknafein luchando contra la magnífica armadura. En el lado derecho de la cabeza de Duvon, la punta de la espada se torció, pero aun así le hizo un corte desde el final del cuello hasta el pecho.

La espada de la izquierda le pilló más directamente, y Zaknafein ajustó rápidamente su peso para presionarla hacia abajo, hasta finalmente atravesar la obstinada armadura y penetrar en la suave piel de la clavícula de Duvon, justo en el hoyuelo.

Hacia abajo se deslizaron las espadas, y una brillante línea roja apareció en el pecho derecho del drow condenado, mientras la sangre salía a chorros de la herida de su izquierda.

Los espectadores gritaron, vitorearon, chillaron negando las apuestas perdidas, y por encima de todos ellos Zaknafein oyó la voz de Jarlaxle: «¡Bah!».

6
Ajustando cuentas

—¡Se rinde! —gritó la sacerdotisa Dab'nay, corriendo desde la pared del callejón y comenzando a lanzar un conjuro de curación.

Zaknafein se volvió a mirarla y sonrió maliciosamente. Era evidente que su hoja le había cortado la arteria a Duvon, aunque seguramente eso no sería letal teniendo a una poderosa clériga tan cerca. Pero se había quedado inhabilitado para defenderse, y la punta de esa espada ya estaba tocándole el pulmón; Zaknafein sabía que con solo una ligera presión podía atravesárselo y llegar al corazón, para matarlo antes de que pudiera ayudarle ningún conjuro.

Apretó un poco y Duvon lanzó un grito ahogado.

Dab'nay se detuvo de golpe y también dejó de lanzar el conjuro.

—No, por favor, te lo suplico —imploró a Zaknafein—. No volverá a desafiarte. Has ganado. ¡Te juro lealtad! Por favor. —Se fue acercando.

Zaknafein la miró, luego subió de repente la espada derecha y posó la punta en el suave cuello Dab'nay.

—Quizá debería matarte a ti en su lugar —replicó él, y añadió con veneno en la voz—: Sacerdotisa.

Ella tragó con fuerza, pero no dijo nada.

—Quizá a los dos —añadió Zaknafein.

Dab'nay simplemente se encogió de hombros, totalmente derrotada.

Zaknafein sacó la espada del cuerpo de Duvon y este se desplomó, con la sangre aun saliéndole a chorros de la herida. Con la otra espada, Zaknafein le alzó la barbilla a Dab'nay, sonriendo.

—Tu lealtad es rara —dijo—, e inesperada.

Dab'nay siguió en silencio.

—Y tu palabra carece de valor —concluyó Zaknafein

—¿Quizá la mía, entonces? —preguntó otra persona; era Jarlaxle, que se acercaba.

Zaknafein bajó la espada.

—Prueba tu conjuro —le dijo a Dab'nay, con la espada aun

peligrosamente cerca—. Te desafío.

Ella lo miró muy fijamente, pero comenzó a recitar su conjuro con obstinación.

Zaknafein se rio de ella.

Jarlaxle contuvo el aliento: ¡ahí se encontraba una sacerdotisa de Lloth aceptando el desafío de Zaknafein, a quien nada le gustaba más que matar a sacerdotisas de Lloth!

—Zaknafein —le llamó, y cuando el maestro de armas lo miró Jarlaxle negó sutilmente con la cabeza, pidiéndole que se contuviera.

Zaknafein le lanzó esa sonrisa, la que le prometía que eso no había acabado allí, pero se alejó.

Jarlaxle volvió a tener en su mira a Zaknafein casi en la otra punta de la ciudad. Pero se acercó lentamente y desapareció por un callejón, cuando se dio cuenta de que en ese momento también otros ojos se clavaban sobre ambos.

Supuso que sería obra de la Matrona Brytyn Fey, quizá para asegurarse de que Zaknafein no volviera con la Matrona Malicia, fuera cual fuera el resultado del combate. Jarlaxle corrió hacia el final del callejón y lanzó su agujero portátil frente a él; luego atravesó la abertura y recogió el objeto mágico tras él, para solidificar la pared una vez más. Se encontraba en un gimnasio de entreno, donde solo un par de guerreros se hallaban cara a cara, aunque en ese momento ambos lo miraban incrédulos.

Les lanzó un desenfadado saludo, cruzó el gimnasio, lanzó el agujero portátil de nuevo y desapareció por el otro lado.

Y corrió, y corrió, atajando a través de las paredes, sorprendiendo a muchos, hasta que al final llegó a la calle principal, fuera del Braeryn.

Zaknafein apareció frente a él por la esquina, caminando tranquilamente.

—¿Qué? —preguntó el maestro de armas con sorpresa. Pero ese era Jarlaxle, después de todo, y Zaknafein se calmó enseguida, una clara señal de que no debía sorprenderse.

—Sígueme, rápido —indicó Jarlaxle; lanzó el agujero mágico hacia la misma pared por la que acababa de salir, entró en él y llamó a Zaknafein con la mano para que le siguiera.

Zaknafein no lo hizo.

—¡Rápido! —susurró con fuerza Jarlaxle—. Estás en peligro.

Zaknafein cruzó los brazos sobre el pecho, pero no se acercó. Tras él, sobre un tejado bajo, Jarlaxle vio movimiento, una ballesta de

mano alzándose por delante de un francotirador drow.

—¡Abajo! ¡Abajo! —gritó Jarlaxle; entonces, dio un paso rápido y se tiró dentro del agujero para cubrirse.

—¿Estás bien, maestro de armas? —Jarlaxle oyó una voz procedente del tejado.

—Si lo está —dijo otro más—. Ese solo era Jarlaxle, como esperábamos.

Confundido, Jarlaxle miró sigilosamente por el borde del agujero mágico. Ahí estaba Zaknafein, con los brazos cruzados sobre el pecho, la sombra de una sonrisa grabada en el rostro. Detrás de él, el drow había bajado la ballesta y observaba atentamente.

Jarlaxle se puso en pie y salió del agujero, luego sacó el objeto mágico de la pared, que se cerró.

—¿Crees que soy tan tonto como para salir solo esta noche? —le preguntó Zaknafein.

—¿Son Do'Urden?

—Claro.

«Muy listo, Zaknafein», pensó Jarlaxle, pero no lo dijo; no quería aumentarle a Zaknafein el ego que, sin duda, ya tenía después del combate. Comenzó a sonreír, pero dejó de hacerlo cuando se fijó en otro Do'Urden, la desagradable y cruel hija de Malicia, Briza, que se acercaba a ellos desde un lado. Entonces, se sintió muy vulnerable, e incluso desnudo, porque una sacerdotisa podía emplear conjuros para leerle los pensamientos o detectar si estaba mintiendo y él no llevaba su parche mágico, sino ¡un trozo de cuerno normal!

—Te pica la cabeza —los dedos de Jarlaxle le comunicaron disimuladamente a Zaknafein.

—¿Qué?

—¡Te pica! —señaló Jarlaxle con más vehemencia.

Zaknafein soltó una risita, pero aun así elevó su mano para rascarse un lado de la cabeza. Y en ese movimiento se sacó en secreto el parche, con cuidado de esconder la cinta trasera, la única parte visible, en el puño cerrado. Luego bajó el brazo entre él y Jarlaxle y dejó caer el objeto, que Jarlaxle atrapó.

Con un sutil movimiento, Jarlaxle hundió el parche en una bolsa secundaria del cinturón, una que había llenado con líquido desencantador, con el que limpió el ungüento de invisibilidad del objeto.

La sacerdotisa Briza se acercaba, a lo que Jarlaxle se inclinó en una elegante y profunda reverencia, empleando ese movimiento para llevarse la mano a la cara y ajustare así su parche en el otro ojo, como se sabía que solía hacer. Con un movimiento rápido y agachándose

más aún para distraer, consiguió cambiar su parche inocuo por el mágico.

—La Matrona Malicia contigo hablará —dijo a Jarlaxle la bestial hija mayor y primera sacerdotisa de la Casa Do'Urden cuando llegó ante él y el maestro de armas—. No contenta, creo.

Entonces, lo miró con curiosidad, a lo que Jarlaxle sospechó que estaba tratando de emplear algunos conjuros de tanteo sobre él.

—Por lo que me han contado, la Matrona Malicia solo está contenta en ciertos momentos —replicó.

El rostro de Briza se tensó ante la clara referencia al apetito sexual de Malicia.

—Hombres han muerto por palabras menos atrevidas —le recordó ella.

Jarlaxle simplemente sonrió.

—Infórmale de que pronto iré a visitarla —contestó. Hizo otra cortés reverencia y comentó a darse la vuelta como para irse, pero encontró soldados drow que se acercaban a él desde todas direcciones.

—Se lo puedes decir tú mismo —replicó Briza, y Jarlaxle tuvo que ir con ellos—. ¿De verdad crees que puedes poner en tal peligro al valioso maestro de armas de Malicia sin despertar su furia? —preguntó Briza al jefe mercenario mientras caminaban hacia el Muro Oeste la caverna, donde se hallaba la Casa Do'Urden.

—Ha sido contra Avinvesa Fey-Branche —contestó Jarlaxle—. ¿Crees que Zaknafein realmente ha corrido peligro?

—Muchos de los espectadores eran agentes Do'Urden —explicó Briza—. Así que no, no permitiríamos eso.

«Y muchos otros eran agentes de la Casa Fey-Branche, que es más poderosa que la Casa Do'Urden», pensó Jarlaxle, pero se lo guardó para sí.

Era todo un juego muy tonto, las rivalidades de las casas y la animosidad agotadora, pero, al menos, Jarlaxle siempre acababa encontrando un modo de ganar algo en esos enfrentamientos. Solo necesitaba averiguar cómo hacer eso esta vez con la Matrona Malicia.

—¿Ya has recogido las monedas? —preguntó la Matrona Malicia Do'Urden a Jarlaxle cuando este dejó una gruesa bolsa de oro y plata al pie de su gran asiento en la sala del trono de la Casa Do'Urden.

—Oh, difícilmente —repuso él—. Pero no sería correcto hacer que una matrona espere por sus ganancias.

—Sabia decisión.

—Una que se me ha enseñado desde que tuve edad suficiente para

entender quién estaba en el otro lado de un flagelo con cabezas de serpientes —replicó Jarlaxle, e hizo una profunda reverencia.

Malicia soltó un bufido, pero dejó el tema.

—He corrido un gran riesgo al permitir que mi maestro de armas dejara la casa por ese pequeño juego que has organizado —dijo ella.

—No tan grande —le aseguró Jarlaxle, pero se detuvo y repensó su planteamiento cuando ella le miró ceñuda—. Es cierto que ha habido peligro, sí —pasó a decir—. Pero estuve observando atentamente y, la verdad, Zaknafein no podía perder ante el inferior maestro de armas de la Casa Fey-Branche mientras no hubiera ninguna influencia exterior inadecuada. Y te aseguro, como hice cuando fijamos este… arreglo paralelo, que tenía muchos agentes vigilando contra esa posibilidad. La apuesta fue mejor que las cuotas ofrecidas.

—¿Dos a tres? —preguntó ella.

Jarlaxle se tensó un poco y luego se encogió de hombros.

—En realidad, se acercaron más de tres a cuatro —admitió.

—Inaceptable —replicó la Matrona Malicia, con demasiada calma.

—No puedo controlar…

—Inaceptable, dado el riesgo que ha corrido la Casa Do'Urden al permitir esto.

Jarlaxle asintió.

—Lo sé, matrona —Jarlaxle asintió. Le lanzó una sonrisita astuta —. En este saco encontrarás que te he cubierto uno a uno.

Se dio cuenta de que la había pillado desprevenida cuando ella se sentó erguida, y por un momento pareció que iba a caerse del trono. En realidad, las cuotas no habían cambiado como él había dicho, y, de hecho, eran casi iguales, pero Jarlaxle estaba ganándose buena voluntad y la Matrona Malicia no desperdiciaría sus recursos para ver qué cuotas se podían haber estado ofreciendo en el momento en que uno de los agentes de incognito de Jarlaxle había hecho secretamente su muy sustanciosa apuesta.

—¿El maestro de armas de la Matrona Byrtyn está muerto? —preguntó Malicia.

—Creo que vive. Al menos, una sacerdotisa lo estaba atendiendo cuando me marché, y su herida parecía estar disminuyéndose.

Malicia soltó un pequeño rugido.

—No habría tenido importancia —añadió Jarlaxle rápidamente, porque no quería que ella se fuera por la tangente—. En cualquier caso, Avinvesa no servirá en esta posición por mucho tiempo. Simplemente guarda calientes las espadas para un auténtico noble

Fey-Branche.

—Aun así, ella conservará una buena espada.

Jarlaxle se encogió de hombros y luego negó con la cabeza.

—Suponiendo que no lo mate, creo que le compraré la salida de esa casa. Sin duda la Matrona Byrtyn ha perdido una considerable cantidad de monedas en ese combate, así que no le servirá de mucho que Avinvesa siga adelante.

Eso pareció apaciguar un poco a la cruel matrona, le pareció a Jarlaxle. De nuevo, tenía que esperar que Malicia no creyera necesario comprobar la veracidad de sus afirmaciones o al menos que, si lo hacía, él hubiera creado suficiente campo de negación plausible para que sus erróneas afirmaciones se pudieran considerar simplemente como una suposición, lógica pero equivocada.

—Esto podría haber acabado mal para Zaknafein y, por ende, para ti —dijo Malicia.

Jarlaxle se encogió de hombros.

—No muy mal para mí, en conjunto.

—Tendrías que haber cedido tu banda a otro. Yo tenía tu palabra. La Madre Matrona Baenre no se hubiera puesto de tu lado.

Jarlaxle soltó una pequeña carcajada.

—Mi querida Matrona Malicia, si Zaknafein hubiera fracasado, te aseguro que yo habría cumplido nuestro trato de servir a la Casa Do'Urden como maestro de armas. No lo deseo, no, pero pensé que era una concesión fácil que ofrecerte, ya que sabía que Zaknafein no perdería. Es magnífico; no creo que apostara contra él fuera cual fuera su rival drow.

Había esperado animar el ambiente con su sincera aprobación y su buena valoración de Zaknafein, pero el ceño de Malicia se volvió más pronunciado.

—¿No lo deseas? —repitió ella en un tono grave y amenazador.

Jarlaxle se sintió confuso durante un momento, hasta que se dio cuenta de que la Matrona Malicia no estaba hablando del cargo formal de Zaknafein, sino más bien de los otros servicios que le ofrecía Zaknafein.

—Solo la parte de ser maestro de armas —soltó, sin elegancia.

—Eso me lo tendrás que probar —repuso Malicia, que parecía un gato con un ratón acorralado.

Jarlaxle iba a encogerse de hombros, pero fue lo suficientemente listo para apartar de su voz y su postura cualquier cosa que pudiera verse como una ambivalencia en ese momento tan delicado. No podía negar que esa mujer ante él era fascinante, e incluso más, dada su reputación, pero tampoco podía dejar de lado que Zaknafein era su

amigo. Aunque supuso que nada de eso importaba mucho, porque él sí que era un ratón acorralado.

—¿De verdad, matrona? —preguntó animado, con ganas—. ¿Me harías tal honor?

Sin apartar los ojos del mercenario, la Matrona Malicia comenzó a desatarse su túnica.

Un desarreglado y exhausto Jarlaxle, porque por fin había descubierto que la reputación de Malicia no era exagerada, llegó a la corte de la Matrona Byrtyn Fey algo más tarde y dejó ante su trono una bolsa de plata y oro casi tan grande como la que le había dado a la Matrona Malicia.

Le había dicho a Malicia que Byrtyn estaría molesta con el fracaso de su maestro de armas porque seguramente habría perdido una considerable cantidad de dinero en el combate, pero la verdad era otra. Siguiendo el consejo de Jarlaxle, la Matrona Byrtyn había apostado muy fuerte contra su propio combatiente.

Sin embargo, lo había hecho con desagrado y seguía sin estar contenta con el resultado del combate; pero su rabia no iba dirigida a Jarlaxle, quien le había rogado que se asegurara contra cualquier posible pérdida de estatus de maestro de armas aprovechándose del resultado más probable. Sobre todo, cuando Jarlaxle le había prometido cubrirle las pérdidas si, de algún modo, Avinvesa resultaba vencedor.

—Ya he lanzado el rumor de que el combate no ha sido limpio —le aseguró Jarlaxle—. Alguna fuerza extraña se empleó para paralizar a Avinvesa Fey-Branche, y se vieron agentes Oblodra cerca del Micónido Supurante.

—Esos rumores no serán creíbles.

—No tienen por qué serlo —replicó Jarlaxle—. Una semilla de duda es suficiente para que la Casa Fey-Branche pueda evitar cualquier pérdida de reputación. Y esa semilla se está plantando por todo Menzoberranzan, como acordamos.

—Deberías haberlo dejado morir —dijo la Matrona Byrtyn con evidente desagrado.

—Yo también estoy asombrado de que su hermana de la Casa Tr'arach mantuviera suficiente lealtad hacia él para molestarse con los conjuros de curación —mintió. Lo estaba haciendo bastante ese día, y a mujeres muy poderosas. ¡Cómo se alegraba de haber recuperado su parche mágico!

—Es una vergüenza para mi casa —insistió Byrtyn.

Jarlaxle sacó otro saco de oro de la bolsa mágica de su cinturón, un maravilloso bolso que podía contener toda una habitación entera de objetos. La alzó y la sacudió ligeramente.

—Entonces, véndemelo de nuevo. Al mismo precio que pagaste por él.

La Matrona Byrtyn inclinó la cabeza al oír eso.

—Hoy te ha ido bien con las apuestas —dijo.

Jarlaxle no lo negó.

—Lo suficiente para que Jarlaxle se asegurara de que no iba a perder, ¿verdad?

El mercenario tragó con fuerza.

—No hice nada para infligir las reglas del combate —afirmó seco —. Y lo diría bajo tu ojo adivinador.

Ella le hizo un gesto indicándole que se quitara el parche, y comenzó a lanzar un conjuro. Jarlaxle no pudo evitar suspirar mientras la obedecía. Todas las matronas estaban entendiendo los poderes de ese parche mágico, y Jarlaxle se temía que esa pudiera ser una petición…, no, una orden que oyera frecuentemente en el futuro.

Un instante después, Byrtyn Fey calló y lo miró directa e intensamente.

—No hice nada para infligir las reglas del combate —repitió con seguridad.

Ella le hizo un gesto para que ampliara la respuesta.

—Ni lo hizo nadie de los que están bajo mi control.

La matrona lo miró un rato más, con una expresión escéptica. Pero Jarlaxle no había mentido, por una vez ese día. Todo lo que había hecho había sido proporcionar a Zaknafein una defensa contra las trampas, lo que, en sí mismo, no era hacer trampas.

Finalmente, la Matrona Byrtyn asintió levemente, aunque no parecía muy satisfecha, y Jarlaxle volvió a ponerse el parche.

—Te dedicas a juego muy peligroso, Jarlaxle.

—Los peligrosos son los más provechosos —repuso él.

—Un error sería tu final —le prometió ella.

—Razón de más para tener gran cuidado.

La Matrona Byrtyn Fey era devota de Lloth y su casa, una de las más antiguas y respetadas de la ciudad. Pero, esa vez, su sonrisa se lo dijo a Jarlaxle: aunque lo estuviera mirando con desprecio, le encantaba el juego. La intriga, el riesgo, las apuestas peligrosas, el caos. Sí, el caos. Veía a Jarlaxle como a un agente del caos, y ninguna matrona podía dedicar un mejor cumplido a otro drow, en particular a un drow varón, que ese.

Fue en ese mismo momento en el que Jarlaxle se dio cuenta por

primera vez del verdadero potencial que tenía allí Bregan D'aerthe, una banda que había creado simplemente por supervivencia. Estaba comenzando a apreciar totalmente la evolución de su gambito. Las matronas, las matronas poderosas, sabían qué hacía su parche, sin embargo, muy pocas veces le ordenaban quitárselo en su presencia. La Matrona Malicia había confiado en él, corriendo un riesgo increíble: perder a Zaknafein habría impedido sus ambiciones.

O quizá no, si ella creía que Jarlaxle era igualmente merecedor del puesto, y eso también era una asombrosa admisión por parte de ella.

Jarlaxle aún jugaba sobre todo en el Braeryn, las Calleshediondas, pero estaba involucrando a la mujer más poderosa de Menzoberranzan, la drow más poderosa de toda la Infraoscuridad, en sus juegos.

—Me quedaré con él —anunció de repente la Matrona Byrtyn, sobresaltando a Jarlaxle, que se hallaba sumido en sus pensamientos.

—¿Matrona? —Jarlaxle no sabía, en ese momento, de qué estaba hablando Byrtyn de lo abrumado que se hallaba ante su propio descubrimiento.

—Me lo quedo.

A Avinvesa, se dio cuenta Jarlaxle.

—Por ahora —continuó la Matrona Byrtyn—. Hasta que haya confirmado los detalles del combate con informadores más de fiar.

—Naturalmente —repuso Jarlaxle, con una profunda reverencia —. ¿Y luego? —se atrevió a preguntar cuando se incorporó.

—Lo mataré o lo enviaré a vigilar el muro durante el resto de su miserable existencia.

Jarlaxle sacudió el saco de oro.

—Querido Jarlaxle, me recuerdas que, a fin de cuentas, no eres más que un simple varón —dijo ella—. ¿Cómo quedaría que la digna Casa Fey-Branche te lo vendiera de vuelta y quedara inextricablemente ligada a una banda de renegados sin casa?

—Lo compraré la próxima vez que la Madre Matrona Baenre me asigne una misión en la Ciudad de las Telarañas Relucientes —respondió Jarlaxle, sin vacilar—. Un viaje a Ched Nasad apartaría a Duvon Tr'arach de Menzoberranzan durante casi un año, como mínimo, y cuando regresara ¿quién podría decir que se había marchado en la misma caravana o que no había estado en Ched Nasad todos estos años?

—Lo sabrán sus parientes vivos que sirven en tu propia banda.

—Y no dirán nada para evitar perder la lengua del modo más horrible —contestó Jarlaxle—. Y la verdad, Matrona Byrtyn, en un

año ¿a quién le va a importar? Sobre todo, porque esa posición habrá sido ocupada durante ese año por un auténtico hijo noble de Fey-Branche

La Matrona Byrtyn esbozó una media sonrisa, pero no dijo nada e hizo un gesto hacia la puerta para despedir al renegado.

Jarlaxle se alegró de salir de ahí, porque estaba seguro de que sí que podría recomprarle a Duvon Tr'arach a la Matrona Byrtyn por un precio muy similar al que ella había pagado por el guerrero. Solo que Duvon volvería con un mejor entrenamiento, más curtido, más maduro.

Sí, y eso pasaría bien pronto. Todo lo que Jarlaxle tenía que hacer era idear cómo asegurarse de que Zaknafein no matara al recuperado soldado de Bregan D'aerthe.

Pasó más de una semana antes de que Zaknafein volviera a aparecer en el Micónido Supurante, pero Jarlaxle, siempre paciente, estaba allí esperándolo. El mercenario cogió un par de bebidas de la barra y cruzó el recinto para interceptar a Zaknafein justo cuando este se estaba sentado en su lugar favorito de la sala común. Dejó el vaso en la mesa delante de Zaknafein, luego se sentó frente a él y alzó su propio vaso para brindar.

—Por un combate bien luchado y una victoria bien ganada —dijo.

Zaknafein lo miró con dureza, pero finalmente alzó el vaso.

—Atacaron, como te esperabas —dijo a media voz—. Sin tu máscara, yo habría… —Lo dejó ahí, y solamente suspiró y bebió un trago.

—Probablemente habrías luchado a pesar del ataque mental y habrías ganado. Pero no podía arriesgarme.

—Así que tú… nosotros… hicimos trampa.

—No —replicó Jarlaxle—. Simplemente evitamos que ellos nos hicieran trampa. Esa no es una sutil distinción, amigo mío. ¿Dudas de que vencerías a Avinve… Duvon en un combate limpio?

—En cada cien combates de cada cien —contestó Zaknafein. No era un alarde vacío, y Jarlaxle lo sabía, y por eso había apostado tanto por Zaknafein y se había atrevido a convencer a dos matronas de que hicieran lo mismo a través de él.

Los dos se quedaron en silencio durante un momento, y durante otra ronda de bebidas.

—Sé lo que planeas —dijo Jarlaxle, finalmente.

—¿De verdad?

—Piensas en buscar a Duvon y acabar con él, y quizá de paso y

disimuladamente matar también a Dab’nay.

Zaknafein sonrió y alzó su vaso ante el razonamiento del mercenario, pero cuando lo hizo Jarlaxle notó algo. No acababa de saber el qué, pero le pareció que quizá su suposición no fuera tan correcta, o al menos no totalmente correcta.

—Son valiosos —añadió, tanteando.

—Él es un imbécil traidor, y si vuelvo a verlo…

—No harás nada —le interrumpió Jarlaxle con fuerza, porque notó la sinceridad de esa amenaza. ¿Quizá su error era respecto a Dab’nay? Porque sí, estaba seguro de que Zaknafein quería matar a Duvon, algo que Jarlaxle no tenía ninguna intención de permitirle.

—Soy el maestro de armas de una casa noble, una cuya matrona puede llegar muy pronto a sentarse en el Consejo Regente —le recordó Zaknafein.

—Y yo soy el único que puede sacarte de esa casa a salvo para excursiones como la que has hecho hoy. Sin mi beneplácito, ¿cuánto crees que sobreviviría Zaknafein en el Braeryn?

Zaknafein soltó un bufido y volvió a su bebida; luego pidió una tercera con un gesto.

Jarlaxle se tomó su tiempo para tomar esa bebida. Quería conservar clara la cabeza esa noche para observar y tomar nota. Estaba corriendo un riego calculado al permitir que más bebida fluyera por Zaknafein. Sabía que otros ojos estaban sobre Zaknafein. Quizá ya fuera hora de dejarlo todo al descubierto y hacer que la intriga ascendiera hirviendo hasta la superficie.

7
AL DESNUDO

Con paso inseguro y sinuoso, Zaknafein salió del Micónido Supurante más tarde esa misma noche.

Desde el final de la barra, Jarlaxle lo vio partir, sonriendo comprensivo cuando Zaknafein dio un paso hacia un lado, demasiado lejos, y se estrelló contra la hoja de una puerta, en la que se apoyó de una forma nada sutil.

El jefe mercenario se acabó su bebida tranquilamente antes de marcharse. Al salir, rodeó el edificio y luego torció una segunda esquina, que lo llevó al callejón donde había tenido lugar el combate. Allí, en un punto concreto, empleó su agujero portátil y volvió a entrar en el edificio, a una sala que sabía que estaría vacía; luego se apartó y retiró el agujero de la pared. Lanzó un conjuro con el anillo de su mano izquierda y, luego, invisible, se coló por la puerta abierta de la sala, caminó silenciosamente por el pasillo y atravesó la sala común, pegado a la pared, para salir de nuevo de la taberna.

Aceleró el paso, avanzando rápidamente por un el camino que sabía que tomaría Zaknafein. Esa noche, no había agentes Do'Urden vigilando desde los tejados para proteger al maestro de armas.

Lógicamente, Jarlaxle sabía que no debía preocuparse. Con sus técnicas para saltar cavernas y su entrenamiento, Zaknafein podía eludir a casi cualquiera, incluso con una buena cantidad de licor corriéndole por las venas; después de todo, ¿cuántas veces había recorrido el Braeryn solo? Sin embargo, por alguna razón, quizá algo que hubiera notado subconscientemente, la piel de la afeitada nuca de Jarlaxle se le erizaba.

Corrió todo lo rápido que pudo, con sus botas mágicas manteniendo sus pasos en un silencio total. Sintió que se estaba acercado a Zaknafein cuando notó que había alguien más, alguien que lanzaba un conjuro de cara al callejón que él suponía que Zaknafein estaría atravesando.

Jarlaxle corrió hacia el edificio más cercano; se tocó el emblema de su noble casa, uno de la Casa Baenre que le había dado la propia

madre matrona; saltó desde el suelo y se elevó hasta el tejado. Lo cruzó lenta y cuidadosamente para mirar sobre el callejón.

Allí se hallaba Zaknafein, inmóvil.

Totalmente quieto. Sin parpadear, sin parecer siquiera respirar.

Una mujer se le acercó, una que Jarlaxle no tuvo problemas para reconocer. Caminaba hacia el maestro de armas, haciendo rodar una daga en la mano.

—Oh, Dab'nay —susurró para sí Jarlaxle, meneando la cabeza y pensando que todo eso era un terrible desperdicio.

—¡Ah, maestro de armas! Realmente me ha sorprendido tu estupidez —dijo Dab'nay, de pie frente al espadachín de la Casa Do'Urden—. ¡Un enemigo no te puede envenenar, sin embargo, te envenenas a ti mismo con la bebida! —Meneó la cabeza y suspiró—. No me habría esperado que bajaras la guardia tan rápido. ¿Acaso creías que no habría consecuencias, ningún rencor, después de un combate como el que tuviste con mi hermano? ¿Cuántos personajes siniestros perdieron monedas en esa batalla?

Hizo rodar la daga de la mano y lentamente la puso ante el rostro de Zaknafein.

—Cuando eres el jugador principal en una partida donde se gana y se pierde, ¿no crees que sería inteligente tomar precauciones suplementarias? —preguntó—. ¿O es que estás tan cargado de odio hacia ti mismo que nada te importa?

Se rio de él.

—Y así, incluso el gran Zaknafein baja su guardia y se encuentra atrapado en mi conjuro; un encantamiento que nunca me atrevería a lanzarte sino estuvieras ebrio. Parece que quizá sobrestimé tu habilidad, tu disciplina mental y tu búsqueda de la perfección. Eso me decepciona.

Dab'nay suspiró de nuevo.

—Esta noche has tenido suerte, Zaknafein Do'Urden —dijo, bajando la daga—. Porque no tengo ningún deseo de hacerte daño. Ninguno.

Sobre el tejado, con la varita alzada y lista para abatir a Dab'nay, Jarlaxle casi se echa a reír en alto del alivio.

Entonces, Zaknafein movió el brazo, exactamente como había practicado todos los días, desenvainando la espada y haciendo de eso un ataque en el mismo movimiento, prácticamente en el mismo instante. La hoja acabó su golpe junto al cuello de Dab'nay, antes de que Zaknafein, después de mirar un momento a la mujer a los ojos, le

diera la vuelta y la envainara casi con la misma velocidad.

—Si has creído que realmente podrías acercarme esa daga, entonces, yo soy el que debería estar decepcionado —contestó Zaknafein, tranquilamente, a la sorprendida sacerdotisa, que parecía a punto de caer de espaldas.

—Ven conmigo —dijo Dab'nay después de recuperarse, y se llevó a Zaknafein.

Jarlaxle se sintió aliviado, muy aliviado, casi tanto como asombrado ante todos esos sorprendentes acontecimientos. No sabía qué pensar de todo eso, incluido de esos dos improbables compañeros que se marchaban juntos.

¿Habría alguien a quien Dab'nay quisiera matar más que a Zaknafein, dado lo que el maestro de armas le había hecho a su hermano, con quien le unía un lazo inusualmente estrecho?

¿Habría alguien a quien Zaknafein quisiera matar más que a una sacerdotisa de Lloth, a cualquier sacerdotisa de Lloth?

No le encontraba ningún sentido.

Así que fue detrás de ellos.

Los siguió hasta una posada donde sabía que Dab'nay se alojaba en esas ocasiones en que no se hallaba en el complejo de la Grieta de la Garra de Bregan D'aerthe. Secretamente espió sus movimientos desde el exterior del edificio y vio la luz de la vela en la habitación de la esquina del último piso, que sabía que era la de Dab'nay. Levitó hasta el tejado sobre ese punto. Esperó lo suficiente para que se acomodaran y, luego, con todo cuidado, colocó de nuevo su agujero portátil, manteniéndolo pequeño para poder mirar a través sin atraer atención, o eso esperaba.

Los oyó antes de acabar de colocar su mirilla, pero no terminó de registrar con claridad lo que oía, y así su sorpresa fue completa cuando miró hacia abajo y vio la planta de un pie desnudo y luego un segundo pie, ambos alzados al aire. Las piernas de Dab'nay…, y a Zaknafein ente ellas.

Un aturdido Jarlaxle recogió el agujero y se alejó tambaleante. Notaba como si el suelo bajo sus pies se hubiera convertido en arena movediza; se le habían desarmado sus ideas preconcebidas sobre esos dos.

Tenía que repensar muchas cosas: la jerarquía en su banda de mercenarios, las posiciones de sus lugartenientes, su propia existencia. ¿Por qué Zaknafein jugaría voluntariamente con una sacerdotisa de Lloth, a no ser, claro, que en ese juego se incluyeran armas letales?

Durante todo el camino hasta su cuartel en la Grieta de la Garra, el inamovible Jarlaxle no pudo parar de mover la cabeza, perplejo.

—Te agradezco que no lo haya matado —dijo Dab'nay, tendida de lado junto a Zaknafein, apoyada sobre el codo.

Zaknafein no podía negar su belleza, sus delicadas líneas y curvas, su elegante cuello, su larga melena que caía sobre él. Tuvo que recordarse muchas veces que se trataba de una sacerdotisa de Lloth y que, por lo tanto, esa belleza seguramente era más un señuelo que un sueño.

Sin embargo, ella creía haberle pillado indefenso en el callejón y no le había atacado. ¿Por qué tenía que dudar de ella ahora?

¿Quizá porque era una sacerdotisa de la Reina Araña y dejarlo vivo simplemente le permitiría utilizarlo para alguna maldad mayor? ¿O tal vez para poder jugar con él antes de matarlo?

Zaknafein no tenía intención de bajar la guardia, por mucho que, para su sorpresa, quisiera hacerlo.

—No estoy acostumbrado a sacerdotisas que se preocupan por sus hermanos —contestó—. O por ningún varón.

Dab'nay se encogió de hombros, luego meneó la cabeza y la melena le cayó por la espalda, ofreciendo a Zaknafein una visión completa de su cuerpo desnudo.

—O por nadie, resumiendo —insistió Zaknafein.

Eso le hizo soltar una carcajada.

—Me gustaría poder negar tus palabras, pero, ay, sí que parece que nos ponemos muy por encima de todos y cada uno de los demás. Así nos lo enseña Lloth.

—Pero ¿tú no estás de acuerdo?

—Yo no he dicho eso.

—No te ha hecho falta. —Zaknafein esbozó una media sonrisa mientras le pasaba el dorso de la mano suavemente por la angulosa mejilla. Ella cerró los ojos cuando él le tocó la oreja, solo un roce como el de la brisa, luego fue bajando su mano por el cuello—. Y, sí, sí que lo has dicho.

Dab'nay abrió los ojos de golpe y le lanzó una rápida mirada de furia, una que Zaknafein, que se había pasado toda la vida bajo el pulgar de las sacerdotisas de Lloth, sin duda conocía bien.

Pero pasó, muy rápido.

—¿Cuándo?

—Duvon, ¿o debería decir Avinvesa Fey?, ya no tiene ningún valor práctico para ti ni nunca lo tendrá —explicó Zaknafein—. Cuando Jarlaxle vendió a Duvon a la Matrona Byrtyn, también te ofreció a ti.

Dab'nay tensó el rostro.

—Eso ya lo sabías, claro —continuó Zaknafein—. Y sabías por qué

Jarlaxle intentó hacerlo. Tener una sacerdotisa de Lloth en medio de su banda de mercenarios alzaba su perfil más allá de lo que le resultaba cómodo. Y con razón. La noble Dab'nay Tr'arach podría haber portado la ruina a Bregan D'aerthe.

—Pero no lo hizo.

—No —reconoció Zaknafein—. Y la Matrona Byrtyn no te quiso, y eso a un precio más barato del que pagó por tu hermano, un simple varón. Me sorprende que eso no te enfureciera, ni te enfurezca.

Dab'nay simplemente volvió a encogerse de hombros.

—Eso me molestó a mí más de lo que te molestó a ti —continuó Zaknafein—. Pero, entonces, llegué a entender que seguramente había una buena razón para ello, y una que tú entendías. —Le acarició el rostro y el cuello otra vez—. No cuentas con el favor de Lloth. No entonces, cuando Duvon fue vendido, ni tampoco ahora.

—Pero aún me da sus dones. Mis conjuros no me fallan.

Zaknafein se encogió de hombros como si eso no importara, porque, naturalmente, no importaba. Una sacerdotisa tenía que hacer mucho más que simplemente perder el favor de Lloth para perder también sus conjuros, sobre todo los encantamientos menores que rozaban los límites de los mediocres poderes de Dab'nay. Tendría que enfurecer a Lloth hasta el punto de que la diosa quisiera dejarla impotente para enfrentase a los ejecutores de su enfado.

Ese no era el modo en que la Reina Araña jugaba a su juego de caos.

—A menudo era mala con Duvon cuando era un niño —admitió Dab'nay. Su mirada fue más allá de Zaknafein, y este supo que no se dirigía a ningún punto concreto de la habitación. Su pensamiento estaba lejos, en un día remoto en la Casas Tr'arach—. Incluso más de lo que debía serlo. Me gustaba: los azotes, la pura dominación que yo ejercía sobre él. Era un elixir intoxicante ese poder. Se me dijo que no me preocupara por su dolor, sus gritos, su corazón, y yo quería creer eso, así que lo creí. Y lo hizo todo muy fácil.

—Pero os fuisteis acercando —razonó Zaknafein.

—En absoluto. Yo suponía que moriría cuando atacamos la Casa Simfray. Suponía que moriría por el filo de tus espadas, Zaknafein. —Lo miró directamente a los ojos—. Incluso tenía esa esperanza.

—Pero ¿ahora me agradeces que no lo haya matado?

Dab'nay volvió a encogerse de hombros. Zaknafein vio que eso le estaba costando. Y ¿por qué no iba a ser así? Su corazón la llevaba, en un sentido diametralmente opuesto, a todo lo que le habían enseñado a creer y practicar; algo de lo que él sabía mucho.

—Algo cambió después del desastre en el complejo de la Casa

Simfray —admitió ella.

—Yo no lo considero un gran desastre.

Eso hizo que Dab'nay mirara a los ojos a Zaknafein.

—Y supongo que yo tampoco, cuando me paro y lo miro pasados estos cien años —reconoció ella—. He aprendido mucho con Bregan D'aerthe. O quizá sería más exacto decir que he desaprendido mucho. Me sorprendió que Jarlaxle pudiera mantener a raya a mi hermano, y no fue solo porque mi hermano tuviera miedo de él.

—Se sentía feliz —concluyó Zaknafein.

Dab'nay asintió.

—Y, ahora, vuelve a ser Duvon —dijo—. Y tú hubieras estado justificado si lo hubieras matado. Aún lo estarías, y quizá eso sería lo mejor que podrías hacer.

—Pero tú no quieres que lo haga.

—Te ruego que no lo hagas.

—Y, de nuevo, tengo que preguntar: ¿por qué?

—Porque algo incluso mayor ha cambiado en mi interior —respondió ella—. Fuera de mi casa, fuera de mis rituales diarios ante la Reina Araña y de los constantes recordatorios de la inferioridad de los varones, he llegado a ver el mundo…, no solo a Duvon, sino el mundo que me rodea de un modo muy diferente. —Fue el turno de acariciar el rostro de Zaknafein—. Encuentro que los hombres son mucho más placenteros cuando yacen conmigo por decisión y deseo.

Zaknafein le agarró por la muñeca y le apartó la mano, sujetándosela con fuerza.

—Y, de nuevo, me quedo con la verdad de que aún mantienes grandes poderes de lady Lloth.

—No tan grandes —admitió Dab'nay—. Nunca eso. Nunca conjuros lo suficientemente poderosos para requerir el permiso o el interés divino. Pero sí, aún me otorga conjuros —reconoció—. ¿Por qué no iba a hacerlo?

—Acabas de decir por qué.

—No te mientas a ti mismo ni te engañes, Zaknafein, el siempre enfadado —replicó ella—. Jarlaxle también tiene el favor de la Reina Araña y siempre lo ha tenido.

—Nunca lo he visto rogarle a ella o nadie.

Dab'nay no le ofreció ninguna respuesta, solo otro encogimiento de hombros.

—¿Me prometes que no habrá ninguna venganza hacia mí por parte de Dab'nay? —preguntó Zaknafein, bruscamente.

Otro movimiento de hombros.

—Eso depende de si me haces enfadar o no —contestó ella, con

falsa modestia—. O quizá de si no consigues satisfacerme cuando estemos jugando.

—¿Vuelvo a ser tu siervo?

—¡Voluntariamente!

Zaknafein se encontró igualando su sonrisa.

—Aun así, intentaste hacer trampa en mi combate contra Duvon, y ¿habría contenido su espada si tu trampa hubiera dado el resultado esperado?

Ella pareció sinceramente perpleja ante esa pregunta.

—¿Mi trampa?

—¿No admites que hubieras preferido que ganara Duvon?

—Hubiera preferido que no lucharais, y no solo poque perdí una gran bolsa de oro.

—Apostaste por Duvon.

—Sí.

—Pero lo conoces bien, y sabes que no habría podido derrotarme.

—Eso también es cierto.

—¿Porque hiciste trampa?

—No hice nada.

Zaknafein la miró dudoso, y luego entendió el porqué de sus respuestas esquivas.

—Porque sabías que alguien más hacía trampas.

Dab'nay se encogió de hombros y no lo negó.

—¿Quién?

—El ataque hacia ti durante el combate no fue divino ni arcano —afirmó Dab'nay.

—Creo que fue parecido a lo que has intentado hacerme esta misma noche en el callejón.

—No. No era un conjuro dado por Lloth, ni ninguno lanzado por un mago. —Como Zaknafein no parecía entenderla, lo dijo con mayor claridad—. ¿Quién entre nosotros está en la cama, literalmente, con un Oblodra? —preguntó Dab'nay.

—La magia de la mente —susurró el maestro de armas, más para sí que para Dab'nay. Ni siquiera había pensado en un ataque psiónico, porque, sin duda, los Oblodran no eran de los que solían molestarse con asuntos como los duelos en el Braeryn.

—¿Quién? —preguntó Dab'nay de nuevo.

Zaknafein solo pudo encogerse de hombros, porque no tenía ni idea.

—Ah, claro. Hace décadas que no has estado en la Grieta de la Garra —dijo Dab'nay—. Una pista fácil, mi amante. ¿Quién en Bregan D'aerthe se beneficiaría más de la muerte de Zaknafein Do'Urden?

—Pero yo ya no soy de Bregan D'aerthe…

—Oh, sí que lo eres —insistió Dab'nay—. Sigues siendo el favorito de Jarlaxle, y lo sabes. Y para el otro eso sigue siendo inaceptable.

Zaknafein trató de mantener el rostro inexpresivo mientras consideraba ese razonamiento. Pero de todas formas se encontró haciendo más de una mueca, y más de dos, mientras trataba de procesar las graves implicaciones de todo eso. Podría costarle la vida, claro, pero pensaba que era peor, porque ¡eso podría forzarlo a permanecer en la Casa Do'Urden!

—¿Por qué me cuentas todo esto? —quiso saber.

—Porque perdí una gran bolsa de oro. —Su expresión era torva, una que Zaknafein estaba mucho más acostumbrado a ver en una sacerdotisa de Lloth, y en ese momento, de haber tenido una espada, podría haber atravesado a Dab'nay.

Pero un instante después, ella simplemente volvió a encogerse de hombros, como recordándole que así eran las cosas entre los drow, incluso entre aliados, y, a pesar de todo, Zaknafein se alegró de no haber tenido una espada a mano. No iba a seguir enfadado con Dab'nay porque esta hubiera tratado de aprovecharse de cierta información confidencial. ¿Habría hecho él algo diferente si los papeles hubieran estado invertidos?

Jarlaxle se sorprendió al ver a Zaknafein regresar esa noche al Micónido Supurante, pero cuando se fijó en su ceño al acercarse a la mesa fue capaz de suponer una razón.

—Lo sabías —dijo Zaknafein en un gruñido, de pie, sin querer sentarse justo al lado del jefe mercenario.

—Sé muchas cosas.

—Nada de juegos, Jarlaxle.

—Amigo mío, todo es un juego. ¿Te importaría acotar más el horizonte de esa pregunta?

—Me importaría sacarte al callejón y cortate a trozos.

—No me gustaría demasiado.

—¡Jarlaxle!

Jarlaxle alzó las manos para que las viera Zaknafein, mostrándole que las tenía vacías; luego, se levantó lentamente.

—Vayamos a la parte de atrás.

Zaknafein iba a discutir, pero le hizo un gesto a Jarlaxle para que fuera delante y lo siguió a una habitación justo al lado de la sala común. Sin duda, habría orejas pegadas a la puerta, pero Jarlaxle sacó su agujero portátil e hizo una seña a Zaknafein para que se metiera

dentro.

El maestro de armas vaciló, mirando a Jarlaxle con clara sospecha.

Jarlaxle suspiró profundamente, luego dejó la bolsa del cinturón a un lado y entró en el agujero, y cuando Zaknafein finalmente entró tras él tiró de los bordes para crear un espacio extradimensional.

—Date prisa —dijo—. No quiero que me roben la bolsa.

—Sabías… sabes… quién lo hizo —comenzó Zaknafein.

—¿Hizo qué?

—Atacar mi mente durante mi combate con Duvon Tr'arach —soltó Zaknafein—. Arathis Hune.

—Quavylene Oblodra, seguramente.

—Pagada por Arathis Hune —insistió el maestro de armas, apretando los dientes.

—Eso es lo que suponía, sí —confirmó Jarlaxle.

—¿Dónde está?

—En ninguna parte que te importe, Maestro de Armas de la Casa Do'Urden.

Zaknafein lo miró con la boca abierta.

—Lamento ser tan formal, pero no me dejas elección. Si matas a Arathis Hune, entonces, la Casa Do'Urden habrá dado un fuerte golpe a Bregan D'aerthe, y la Madre Matrona Baenre seguramente tendría unas palabras, o más posiblemente un flagelo, para la Matrona Malicia.

—¡No juegues a eso!

—Todo es un juego.

—¡Cierra la boca! —rugió Zaknafein, frustrado—. Solo cállate. ¿Por qué no lo has castigado? ¿Por qué sigue vivo?

—Porque me resulta valioso.

—Intentó matarme.

El encogimiento de hombros de Jarlaxle desinfló a Zaknafein.

—Somos drow, amigo Zaknafein. Todos somos drow. Tú eres drow. Esta es nuestra carga, así es como vivimos. Por tanto, siempre estamos en guardia y de ese modo sobrevivimos.

—¿Y si la traición se revela?

—¿Por quién? ¿En qué corte? ¿Quieres que lleve tus cargos al Consejo Regente? Estoy seguro de que las matronas lo tomarán en la debida consideración.

—No seas tonto. Él intentó matarme, así que yo mismo lo mataré.

—No.

—¿No?

—Ya hemos pasado por esto. Me resulta valioso, y lo necesito

ahora, que tú pasas los días al servicio de la Matrona Malicia. No puedes matarle.

Zaknafein lo miró mal.

—¿Pretendes matar a todo drow que pueda usar tu defunción para sacar un provecho personal? —preguntó Jarlaxle—. De ser así, o estarás muerto o estarás solo.

—¿Eso incluye a Jarlaxle?

—Buena pregunta, amigo mío. Entonces, estarás solo excepto por mi maravillosa compañíía.

—Y eso es lo que tienes que decir para seguir vivo, ¿no es cierto?

—Ah, Zaknafein, te lo prometo, aunque estuviéramos los dos atrapados en una cueva muriéndonos de hambre, no te mataría. Pero si murieras primero, no puedo prometerte que no te comería.

Zaknafein negó con la cabeza, tratando de borrar los inicios de una sonrisa.

—No encontrarás aliados, ni siquiera yo, si sigues con esto hasta el final que tú deseas —le advirtió Jarlaxle, con toda seriedad—. Olvídalo. —Jarlaxle salió del agujero y se dirigió a la sala común, consciente todo el rato de la mirada de Zaknafein clavada en su espalda.

Segunda parte
Todos los frentes

Si debo confiar en la sabiduría del Gran Maestro Kane, entonces, estoy hecho de lo mismo que todos a mi alrededor; entonces, todos somos uno. Todos nosotros, todo .

¿Esta observación es meramente una sutileza filosófica o la verdad de las cosas? Porque, sin duda, así no es cómo las matronas de Menzoberranzan ven el mundo, ni los enanos de Gauntlgrym, ni siquiera mi amada esposa, quien predice el futuro en la Arboleda de los Unicornios, en la Casa de la Naturaleza, donde reside la diosa Mielikki .

Por tanto, ¿será que el Gran Maestro Kanes ha visto la verdad, más allá de las religiones y los dogmas del mundo material? ¿O será que su verdad no se opone a las otras, que su verdad es, quizá, un ángulo diferente de visión de la misma imagen?

Me produce un gran placer y satisfacción reconocer que este longevo humano que me ha tomado como su discípulo no se molestará con mi pregunta. No, se alegrará de ella; aún más, me la exigiría, porque esa unidad de todo lo que él concibe requiere ganas de saber y curiosidad, un corazón y una mente abiertos. No puedo negar el poder de la verdad de Kane. He visto una espada atravesarle sin alterar su carne mortal .

Puede traspasar un muro de piedra. En el cuerpo del hermano Afafrenfere, él se desvaneció en una chispeante nada ante el aliento de un dragón, solo para reconstruirse en su forma corpórea mortal y matar a la bestia .

Se me ocurre pensar que un mago o una sacerdotisa suprema podría hacer lo mismo con sus diferentes conjuros, y sé que Kimmuriel puede replicar, con el uso de su extraña magia de la mente, mucho de lo que logra el Gran Maestro Kane.

Sí, quizá Kimmuriel Oblodra y el Gran Maestro Kane se parezcan más de lo que ninguno de ellos deseaescala universa admitir. Ninguno de ellos invoca conscientemente los elementos o a ningún ser divino para usar sus poderes. Para Kimmuriel, es el poder de una mente entrenada, y lo mismo para el Gran Maestro Kane .

Entonces, me pregunto: ¿sus filosofías se unen? ¿O están accediendo a algún poder oculto desde direcciones diferentes?

Adoro estos rompecabezas, lo admito, pero también me preocupa la supuesta satisfacción y aceptación que muestra mi mentor. Una vez más, si debo confiar en la sabiduría del Gran Maestro Kane, entonces, estoy hecho de la misma materia que todo lo que me rodea; entonces, todos somo uno. Todos nosotros, todo. ¿Es la sintiencia y el razonamiento lo que nos da la

forma? ¿Qué pasa entonces con las piedras y las nubes? ¿Es nuestra sintiencia lo que les da forma?

No estoy seguro de que ni el Gran Maestro Kane pudiera responder esas preguntas, pero hay otra ineludible en su filosofía que no parece importarle en absoluto: si todos somos uno, todos de la misma materia, y nuestros destinos últimos están unidos, entonces, ¿hasta qué punto podemos determinar lo que es bueno y lo que es malo? ¿Por qué debo preocuparme por esos conceptos si todos somos de la misma materia, si todos nos uniremos en la eternidad del todo? ¿Me voy a mezclar con partes de ogros, entonces? ¿O con trozos de demonios?

Pero a Kane no le importa esta pregunta, y su respuesta es simple, y una que me resulta satisfactoria. Para él, el universo tiende hacia la bondad y la justicia, y la recompensa última para todos nosotros es ese lugar de hermandad y tranquilidad. Sin duda existe una brújula filosófica y moral para todo esto, dicen los hermanos y hermanas de la Rosa Amarilla, y tales ganancias no son simplemente conveniencias temporales sino medidas permanentes de una escala universal .

Quizá estén en lo cierto. Quizá todo es por nada, y no hay una recompensa o un castigo finales más allá del avatar mortal. Esas son las respuestas para aquellos que, en nuestra experiencia, ya no son; para los que han regresado a cualquier eternidad o vacío que pudiera existir para todos nosotros. Por ahora, dice Kane, y así digo yo, debemos seguir a lo que tenemos en el alma y el corazón. Una creencia en la armonía eterna y universal, y la unidad, no descarta la creencia en la bondad, en el amor, en la alegría, en la amistad y la hermandad .

He encontrado mi paz en este monasterio arropado por las Montañas Galena de Damara. Autentica paz y satisfacción; y bajo esa luz, cuando regrese a casa en Longsaddle o Gauntlgrym, en esas ocasiones en las que estoy junto a Catti-brie o a cualquiera de los otros, sé que seré un amigo mejor .

—DRIZZT DO 'URDEN

8
Comandante Zhindia

El año del Renacimiento de la Raza Enana
Cómputo de los Valles 1488

—¿Nos reuniremos con ellos? —preguntó Kyrnill Melarn, la primera sacerdotisa de la Casa Melarn, a la Matrona Zhindia. Ellas y sus seguidores, los trecientos cincuenta soldados de la Casa Melarn, la mitad de ellos goblins, kobolds y más de cien drañas, habían salido de la Infraoscuridad en medio de la región rocosa y cubierta de colinas conocida como los Riscos, a solo unos cuantos kilómetros de la ahora ruinosa ciudad halfling de Viñas Sangrantes y de la entrada trasera al complejo enano donde Bruenor Battlehammer era rey.

Y más importante que dónde reinaba era el hecho de que Bruenor era el mejor amigo del hereje Drizzt Do'Urden, a quien Zhindia pretendía capturar o matar, junto con el padre de este, Zaknafein, quien, de algún modo misterioso, había sido sacado de su tumba y devuelto a la vida.

Para Zhindia, el robo de un alma había sido el mayor insulto imaginable a su querida lady Lloth.

—Debemos hacerlo —contestó Zhindia a la sacerdotisa—. Son nuestra carne de cañón para sacar a los enanos de sus agujeros.

—¿Por qué los necesitamos? —preguntó Kyrnill, volviéndose para mirar a los otros «soldados» que la Casa Melarn había llevado a la superficie: un par de gigantescos golems con forma de araña. Esas bestias realmente monstruosas, las recuperadoras, se hallaban entre los más apreciados constructos de los planos inferiores, habían sido creadas, a un alto coste y sacrificio, con un único propósito, y las empleaban los demonios mayores y las diosas demonio. Una recuperadora se construía para llevar de vuelta, vivo o muerto, a un único ser.

Solo los más valorados criminales justificaban un gasto tal, y la Reina Araña, la diosa Lloth, por medio de sus sirvientas yochlol, había estado de acuerdo con la estimación de Zhindia de que Drizzt y

Zaknafein se calificaban como tales.

—¿Pueden los enanos detener nuestras…? —Kyrnill trató de buscar una palabra que describiera a las poderosas criaturas que tenía delante, y finalmente se decidió por *arañas benditas* —. ¿Algo puede?

—Nunca seas imprudente —le riñó Zhindia—. Nuestra diosa nos ha confiado a los más valiosos constructos del Abismo. La arrogancia está de más.

—¿Qué las puede detener, a parte del logro de su misión?

—No son invencibles. No —respondió ella, cortando otra protesta —, no subestimo sus poderes. Han sido creadas por los más importantes demonios mayores y son poderosas aliadas que hay que mimar; su poder es mayor que el de cualquiera otra cosa que podamos lanzar a nuestros enemigos. Pero no son inmortales, y nunca pienses que lo son. Sí, capturarán a Drizzt Do'Urden y a Zaknafein, no lo dudes, pero entonces se marcharán de vuelta al Abismo y nosotras seguiremos aquí enfrentándonos a un formidable enemigo atrincherado.

—Pero habrás alcanzado la grandeza, mi matrona —dijo Kyrnill, con una reverencia—. Habrás logrado hacer lo que los Baenre no hicieron, y cuando regresemos…

—Cuando hayamos derrotado a los dos herejes, y luego conquistado la ciudad enana y las tierras que la rodean, regresaremos con una auténtica victoria. Solo entonces realizaré lo que Lloth más se merece: que su matrona más devota y amante se convierta, por fin, en la Madre Matrona de Menzoberranzan. El tiempo de las Baenre se acerca a su fin. Ya es hora de regresar a la devoción pura de la Señora del Caos, hora de que las drow se conviertan en las gobernantes de toda la Infraoscuridad, con hilos elevándose incluso hasta la superficie para recordar a los herejes de arriba que somos nosotras, y no ellos, los seres elegidos de la auténtica diosa.

»Pero, primero —continuó ásperamente—, debemos proteger lo que tenemos. Las recuperadoras han sentido que Drizzt y Zaknafein están cerca, por abajo. Sin mi control, y ¡cómo flaquea!, correrían directamente hacia los túneles para estrellarse contra los muros del rey Bruenor.

—Y los tirarían abajo.

—Lo harán si somos listas. Nuestros aliados entre los humanos y los enanos, con el ejército de demonios que los mercaderes de la Casa Hunzrin han sembrado, herirán a los enanos y nos mostrarán sus puntos fuertes y débiles, y a través de esas debilidades las recuperadoras abisales asestarán un golpe demoledor al rey Bruenor y sus amigos.

—Perdona mi imprudencia —rogó Kyrnill, con otra reverencia.

La Matrona Zhindia esbozó una sonrisa atípica, ya que era una sincera. La Primera Sacerdotisa Kyrnill, que había sido la matrona de la Casa Kenafin y podría haber luchado por esa misma posición cuando esa casa se fundió con la Casa Horlbar, nunca había ofrecido un respeto honesto a su rival, Zhindia. Pero las cosas habían cambiado desde que esta última había castigado adecuada y despiadadamente a Ash'ala, la tercera hija de Kyrnill. Desde que la habían dejado en un baño de leche, donde lentamente se la iban comiendo las moscas, Kyrnill había comprendido finalmente cuál era ahí el auténtico equilibrio del poder. Esa era una de las razones por las que Zhindia había decidido ser tan cruel, claro. Ash'ala sin duda se merecía ese grotesco y doloroso destino, pero lo que era igualmente importante para Zhindia era que la siempre peligrosa Kyrnill lo viera.

—Es fácil volverse arrogante, incluso demasiado confiado, con tanto poder a nuestro alcance —dijo Zhindia en un raro gesto de comprensión—. Todos debemos ser adecuadamente cautelosos cuando el futuro parece tan maravilloso.

Los dos enanos suspiraron al unísono y menearon la cabeza a la vez, sus reacciones, gestos y apariencia eran tan similares que cualquiera que los viera podría pensar que eran padre e hijo.

—¿No nos quejábamos de que ese estúpido Athrogate fuera amigo de los elfos oscuros? —preguntó, sarcástico, Frenkyn, el más joven de los dos.

Bronkyn suspiró de nuevo y se rascó la cabeza; llevaba el pelo rubio recogido en varias filas de tensas trenzas de raíz que le colgaban por encima de los hombros para mezclarse con su enorme barba rubia.

Por su parte, Frenkyn dejaba su rubia melena suelta y enmarañada, pero aun así alzó la mano casi al mismo tiempo que su tío Bronkyn para rascarse la cabeza como él.

Bajo el saliente ante ellos, se hallaban dos humanas, dos mujeres Margaster, junto a un puñado de drow, acompañados de horribles criaturas, medio drow, medio araña, que correteaban alrededor de las mujeres drow, entrando y saliendo de las muchas sombras del bosque. Docenas de esos horrible mutantes rondaban por ahí e incluso para los enanos, que estaban tratando con demonios, esas malditas enormidades parecían simplemente… incorrectas.

—Estoy pensando que no deberíamos haber escuchado a esos malditos Margaster —admitió Bronkyn—. Aunque nos consiguieran Thornhold.

—Y nos van a conseguir Gauntlgrym —dijo Frenkyn, con una gran sonrisa.

Bronkyn se encogió de hombros, sin estar dispuesto a contar con eso todavía.

—Ahora la mitad de nuestros chicos son medio demonio, y vamos a tener a todos los del norte odiándonos.

—Solo si no ganamos —le recordó Frenkyn.

Bronkyn tuvo que asentir, porque esa era la verdad. A pesar de todas sus proclamaciones en contra, para todos los supuestos nobles lores y ladies de la Costa de la Espada, «poder para hacer lo correcto» era un concepto anticuado y público, mientras que «el poder lo hace correcto» era más cercano a la realidad. Y mirando el ejército de demonios, que ocupaba todo el pueblo halfling destruido, al que en ese momento ya se les había unido los drow y sus monstruosas drañas, y con todo el dinero movido y apilado entre los Margaster y lord Neverember, ganar parecía ser lo evidente.

Gracias a ese trato con Inkeri Margaster, Bronkyn Stoneshaft se convertiría en el segundo rey de Gauntlgrym, con todo el poder del fuego primordial, toda la influencia de la mayor forja mágica de Faerûn y la amistad de lord Dagult Neverember de Neverwinter y Aguas Profundas, y de Luskan también, porque esa ciudad no tardaría en caer.

Todo eso compensaba la terrible sensación en sus entrañas que le sobrevenía cuando miraba a sus aliados.

«Gana primero y preocúpate de libarte de los demonios después», se dijo Bronkyn a sí mismo, en silencio.

El tranvía a Viñas Sangrantes estaba parado sobre la plataforma elevada al otro lado del oscuro estanque subterráneo, mirando desde las murallas de Gauntlgrym. Más allá se alzaba la enorme caverna de entrada, como un oscuro bosque de estalagmitas y estalactitas. Los enanos que se encontraban en las posiciones fortificadas situadas en algunas de esas estructuras ahuecadas de vez en cuando lanzaban una bengala, para iluminar un área u otra justo el tiempo necesario para que las cuadrillas de las catapultas laterales apuntaran a esa zona o lanzaran misiles a algunos intrusos.

Pero, en su mayor parte, la gigantesca caverna estaba en silencio, un silencio enervante. Los demonios estaban ahí fuera, en grandes cantidades. Todos los enanos ahí dentro podían sentirlos, como leones agazapados listos para saltar.

Esperando y planeando.

Y la espera era lo peor.

—¿Cuánto puedes darme? —preguntó el rey Bruenor. Caminaba con Jarlaxle y Zaknafein a lo largo de la orilla del estanque subterráneo más cercana a la muralla de la ciudad.

—¿Qué quieres que te diga, amigo mío? —contestó Jarlaxle—. No tengo muchos soldados, y no sé si sus tácticas encajarían bien con las de tus enanos.

—Cogeré lo que me des —repuso Bruenor—. Envía a tus muchachos arriba, a Viñas Sangrentes, para que pinchen a esos malditos monstruos.

—Veré qué puedo hacer —prometió Jarlaxle.

—Y diles a los magos de la Torre que hagan arder ya las condenadas puertas que dan a la Marca Argéntea con su magia —dijo Bruenor, después de dirigirle una larga mirada al mercenario drow. Había estado cerca de Jarlaxle lo suficiente para confiar en ese tipo excéntrico, pero también para saber que este siempre se pondría a sí mismo por delante. Aun así, tenía que aceptar la promesa del mercenario como lo que era—. No voy a echarlos, pero dame esas puertas y traeré a los muchachos de Mithril Hall, Felbarr y Adbar, y entonces verás lo que es papilla de demonios, ¡no lo dudes!

Jarlaxle rio y asintió con la cabeza, mirando a Zaknafein, que no parecía entender nada. El problema no era el idioma, porque con la ayuda de Catti-brie el maestro de armas ya había conseguido hablar bastante bien la lengua común de las razas de superficie de Faerûn, sino el significado de las palabras.

—Tres ciudadelas enanas en una tierra llamada la Marca Argéntea —le explicó Jarlaxle—. Aquí nuestro buen Bruenor fue rey de Mithril Hall, dos veces, antes de reclamar este hogar más antiguo de los enanos que es Gauntlgrym.

Zaknafein arqueó una ceja blanca al oír eso.

—Si las puertas de teletransporte se abren en el lugar adecuado, en los túneles entre esas tres ciudadelas, el rey Bruenor puede traer a diez mil soldados enanos bien pertrechado en muy poco tiempo.

—Barreremos a esos perros hasta la Costa de la Espada y los ahogaremos en el océano —afirmó Bruenor, y Jarlaxle asintió sin dudar de esa afirmación.

—Aún tardarán un tiempo, por lo que me ha dicho Gromph —explicó Jarlaxle—. La magia está creciendo, pero dado el peligro del primordial, tiene que cultivarse con mucho cuidado.

—Ya, mi niña dice lo mismo —masculló Bruenor, y comenzó a subir la escalera que subía al puente y cruzaba el estanque hasta la plataforma del tranvía—. Así que tenemos que aguantar.

—Está todo en un silencio tan raro… —comentó Jarlaxle, cuando se colocó al lado del enano en el puente, y ambos, junto a Zaknafein, miraron hacia el oscuro bosque de árboles de piedra.

—Oh, están ahí fuera, no lo dudes —le aseguró Bruenor.

—Mi hijo está ahí fuera —añadió Zaknafein.

—Y tampoco dudo eso —repuso Bruenor, con una risita—. Confía en él. Ha estado muchas veces por todo el mundo y contra todo lo que puedas pensar. Confía en él —repitió.

Zaknafein miró con curiosidad al enano de pelo naranja, y parecía haber bajado la guardia. A Jarlaxle se le ocurrió que Zaknafein no había pensado ni por un momento que esa persona, un rey enano, le ofrecería consuelo por Drizzt. Pero Jarlaxle sabía, naturalmente, que Bruenor era más amigo de Drizzt de lo que nunca lo había sido Zaknafein. No por culpa de Zaknafein, no, sino porque Drizzt y Bruenor habían pasado siglos juntos, apoyándose el uno al otro, defendiéndose el uno al otro, contando con el otro.

Su amigo le estaba mirando a él, y Jarlaxle asintió hacia Zaknafein. Drizzt podía arreglárselas solo.

No, lo que le preocupaba eran sus adversarios.

—No dudo de que están ahí fuera, buen enano —dijo Jarlaxle—. Pero esos son demonios. Demonios. El caos personificado. Siempre hambrientos de sangre. Están ahí fuera, pero ¿qué están haciendo? ¿Por qué está todo tan silencioso?

—Ya, me estaba preguntando lo mismo —indicó Bruenor. Miró a Zaknafein y le ofreció una cálida sonrisa, cuyos blancos dientes le brillaban bajo la luz de la antorcha desde la maraña de su barba color naranja—. Probablemente tus muchachos los han matado a todos.

—No sería la primera vez —añadió Jarlaxle, seco, y los tres miraron hacia el otro lado de la enorme antecámara de Gauntlgrym.

—No, siguen estando ahí —decidió Bruenor—. Escoria de demonios. Los puedo oler.

—Debéis presionarles sin descanso —la matrona de ásperas facciones ordenó al trío de jefes en Viñas Sangrantes, bajo la sombra de unos árboles frente a los dos túneles que conducían al interior de la montaña.

Bronkyn miró a la mujer de pelo blanco y meneó la cabeza varias veces, incrédulo. Era muy bonita, pensó, para ser elfa…, aunque necesitaba engordar; aparte de eso, el enano de gruesos miembros no sabía realmente qué pensar de ella. Su vestido, sin duda de materiales y diseño fabulosos y caros, tenía tantas arañas encima que a Bronkyn

le rodó la cabeza. Estaba seguro de que algunas de ellas, al menos, eran arañas de verdad, vivas y correteando, y no solo puntadas decorativas o broches. Los Margaster le habían advertido que esta, especialmente, era una ferviente devota de la Reina Araña, pero en realidad a Bronkyn toda esa devoción le parecía excesiva.

Incluso la manera en que hablaba le enervaba; cada palabra le hacía sentir como si alguien le estuviera pasando la corteza de un viejo roble retorcido por la nuca. Parecía que esa drow casi ni podía sacar las palabras por su boca de tenso que tenía el mentón, y cuando salían tenían el timbre chirriante de una hoguera bajo un chaparrón.

Lo cierto era que quería golpearle, pero Inkeri y Alvilda le habían advertido de que esa drow era muy importante para su causa; que esa Matrona Zhindia de la Casa Melarn les daría la oportunidad de derrotar Gauntlgrym y apoderarse de todas las tierras costeras al norte de la gran Aguas Profunda.

—Así lo haremos, matrona —prometió Inkeri—. Con estos magníficos trastitos que vuestros socios nos han dado, haremos que los enanos se queden encerrados en su agujero. —Miró a una de las del séquito, una que Bronkyn conocía bien: Charri Hunzrin, quien había entregado muchas de las filacterias mágicas al clan Stoneshaft.

Esa tampoco le caía bien.

—Esa caverna es un matadero —intervino Bronkyn—. Nos superaran diez a uno.

—Eso es lo bueno de nuestros aliados demonios —le dijo la Matrona Zhindia—. Deja que los enanos de Bruenor maten a los manes y a otros demonios menores. Los grandes demonios simplemente abrirán los portales mágicos al Abismo y traerán más.

—Ya, pero no vas a poder ir reemplazando a los Stoneshaft, así que no enviaré a muchos de mis chicos al picador de carne del rey Bruenor.

La drow bufó, con claro desprecio, y pasó su mirada crítica sobre las dos mujeres Margaster.

—Es de esto que he estado preocupándome, y estoy necesitando una respuesta tuya —continuó Bronkyn—. Así que dime, y dímelo ahora. Algunos de mis chicos tienen a tus amigos demonios en sus gemas y joyas, y los demonios aparecen con poder y furia. Pero pierden, he visto a algunos perder, y luego se vuelven todo humo y desaparecen. Y a veces mi enano se vuelve a levantar, inestable pero vivo, y a veces mi enano no se levanta. Entonces, ¿de qué va? ¿Qué les pasa a mis chicos cuando el demonio pierde?

—Pregúntale a los que se levantaron —le contestó la Matrona Zhindia, con frialdad.

—Te lo pregunto a ti —replicó él, igual de frío.

—Es como dices, enano. Algunos sobrevivirán al impacto de la destrucción de su demonio acompañante y otros no.

—Entonces, me entenderás cuando te digo que no estoy dispuesto a enviar a todo el clan Stoneshaft a esa caverna llena de catapultas, ballestas y balistas. Tenemos suficientes demonios que no están emparejados con mis enanos para enviar ahí abajo, pero…

—¿Pero? —le interrumpió tajante la Matrona Zhindia—. Tenemos a Bruenor y sus amigos encerrados en un agujero.

—Un buen lugar para ellos —aseguró Bronkyn.

—Sí, hasta que puedan abrirán sus portales a la Marca Argéntea al este, y todos los enanos del norte se unirán contra ti.

—Contra nosotros —le corrigió Bruenor.

Pero la Matrona Zhindia se encogió de hombros y sonrió con su horrible mueca. Después de todo, tenía un lugar donde huir, al que los enanos de Bruenor no se atreverían a perseguila. ¿Podía decir lo mismo el clan Stoneshaft?

—Presionadlos —dijo, más a las dos Margaster que a Bronkyn.

—Bronkyn Stoneshaft dirige esas fuerzas —le informó Inkeri, y Zhindia miró otra vez al enano, conteniendo a duras penas su mueca despectiva.

—Así que esas arañas que se te pasean encima —preguntó Bronkyn, conteniendo con esfuerzo su gruñido despectivo—, ¿las guardas de aperitivo?

—¿Aperitivo? —repitió la Matrona Zhindia, al parecer auténticamente confundida, y, más allá de ella, ambas mujeres Margaster miraban a Bronkyn negando con la cabeza, rogándole que cambiara de tema.

El enano lanzó una risita.

—Enviaré a los demonios, hordas enteras de esas bestias, pero no meto a mis chicos, carne de mi carne, en esa zona de muerte hasta que hayamos suavizado un poco a Bruenor.

—¿Aperitivos? —preguntó Zhindia de nuevo.

Bronkyn carraspeó y lanzó un escupitajo al suelo; luego se alejó, vociferando órdenes a sus fuerzas para que se prepararan para el asalto.

Detrás de él, la Matrona Zhindia dirigió su ceño fruncido hacia las dos Margaster.

—El clan Stoneshaft presionará duramente a Bruenor —prometió Inkeri—. Los demonios mayores han estado creando portales para traer a sus esbirros desde que destruimos este pueblo halfling. Son muchísimos.

—Y todos están hambrientos —añadió Alvilda, con una sonrisa torcida.

—Vosotras dos dirigiréis —dijo la Matrona Zhindia. Las Margaster se miraron una a la otra, pero negaron con la cabeza al unísono cuando volvieron a mirar a Zhindia.

—Debemos ir enseguida a Aguas Profundas —explicó Inkeri—. Están sucediendo muchas cosas al mismo tiempo y es imperativo que estemos a disposición de lord Neverember para ayudarle a mantener a los señores de Aguas Profundas en sus palacios y lejos del campo de batalla.

—Si las fuerzas en bloque de esa ciudad vinieran contra nosotras, perderíamos esta lucha —añadió Alvilda.

Zhindia torció los labios en una odiosa sonrisa.

—No estéis tan seguras de eso —dijo, sin alterarse.

De nuevo, Inkeri y Alvilda intercambiaron una mirada, ambas intrigadas. La inesperada llegada de la Casa Melarn, con su pequeño ejército de poderosas drañas, las había puesto nerviosas. Drañas y algo más, o eso creían. Cualquier ventaja que Zhindia pudiera tener, ella, segurísima de sí misma, solo la insinuaba. Quizá fuera un simple farol, pero en tal caso, Zhindia había perfeccionado ese arte. Su seguridad era contagiosa.

Pero también las inquietaba de gran manera.

—Entonces, no importa —continuó Zhindia—. Enviad a este estúpido enano y sus fuerzas a su casa de la costa, donde puedan servir de vanguardia. —Miró alrededor—. Mi casa se hará cargo de este campo de batalla.

—Bronkyn quiere Gauntlgrym por encima de todo —comentó Alvilda.

—Entonces, quizá debería comportarse como si el premio mereciera su precio —replicó secamente Zhindia.

El explorador drow llegó a lo alto del túnel de salida, donde el tranvía de Gauntlgrym dejaba la montaña para entrar en la plataforma de la estación de Viñas Sangrantes, una estación que, como casi todo lo demás en el pueblo halfling, había sido destruida. A Drizzt eso no le preocupaba demasiado en ese momento, porque sabía que los enanos ayudarían a Regis, Donnola y los ciudadanos a reconstruirla con toda magnificencia.

Si lograban sobrevivir.

Drizzt miró al pueblo bocabajo, desde el techo, porque no había superado el punto final del giro mágico de la gravedad que permitía al

tranvía rodar «colina abajo» sobre el techo del túnel. Ese punto quedaba marcado simplemente con el giro de las vías al descender del techo para colocar el tranvía otra vez bocarriba, en el área que no estaba afectada por la inversión mágica.

¡Qué maravillosa creación había sido!, pensó. Y en ese momento, esos demonios estaban decididos a destrozarlo todo.

¿Qué podían hacer para impedirlo? Drizzt se lo preguntó y se planteó las opciones. ¿Debería ir y tratar de decapitar a los atacantes? Sin duda, sus aliados y él tendrían que derrotar a los demonios mayores que había entre los enemigos, o esa escoria seguiría pasando por las puertas a los demonios menores para lanzarlos contra ellos, un suministro inexhaustible.

Esa idea cristalizó unos momentos después cuando una horda de enemigos se hizo visible, cruzando el destrozado pueblo y dirigiéndose directamente hacia los túneles del tranvía. Casi sin pensar en el movimiento, actuando por puro instinto, el explorador drow saltó hacia delante, más allá de la línea de inversión, se cogió a una agarradera y encajó los pies en los raíles descendentes al comenzar a caer. Se alzó sobre las vías y se encajó de nuevo en el techo. Drizzt aplicó su entrenamiento tanto de monje como de explorador para contorsionarse a la perfección y desaparecer totalmente de la vista desde abajo.

Y justo a tiempo, porque un enjambre de demonios —humanoides deformes tambaleándose como los no-muertos, chasme voladores, poderosos vrocks bípedos semejantes a pájaros y todo tipo de bestias malformadas— comenzó a pasar bajo él. Si la situación no hubiera sido tan crítica, puesto que Gauntlgrym iba a entrar, sin duda, en otra feroz lucha en la caverna de entrada, Drizzt hubiera encontrado divertida la siguiente situación, porque los demonios, evidentemente desconocedores de la permanente inversión de la gravedad en el túnel, comenzaron a caer y caer… ¡hacia arriba!

Incluso los chasme voladores, con sus rostros humanos hinchados y sus narices como probóscides, viraron, giraron y se estrellaron contra las paredes, el techo y el suelo una y otra vez, por lo desorientados que estaban.

Pero eso no detuvo su avance. La fila de demonios a la carga seguía y seguía, y mientras los mayores parecieron comprender el extraño encantamiento, los monstruos menores seguían entrando en el túnel y cayendo hacia arriba para estrellarse contra el techo.

Cualquier pequeño daño que sufrieran podría ayudar abajo, pensó Drizzt, y mientras la horrible procesión seguía y seguía, esperó que esa inesperada caída realmente hiriera a muchos.

Porque, de no ser así, había muchísimos enemigos a los que enfrentarse.

Quizá demasiados.

Los observó mientras cargaban por debajo de él durante mucho, mucho rato, y se dio cuenta de que, seguramente, un número igual debía estar entrando por el túnel en la parte derecha de la destrozada estación del tranvía, y este no estaba encantado con gravedad inversa; este permitía al tranvía simplemente bajar por la montaña hasta la estación de Gauntlgrym, situada mucho más abajo.

Finalmente, Drizzt salió sigilosamente del túnel, gateando por el techo, y luego cruzó la estación en ruinas hacia el otro túnel y comenzó a bajar. Pero miró hacia atrás antes de perder de vista el pueblo, y, entonces, entendió mucho mejor ese inesperado asalto.

Drañas.

Si había drañas allí, entonces, había drow también; y si había drow ahí, entonces, Drizzt tenía pocas dudas de su papel como dirigente de esa invasión demoniaca.

Lo que planteaba la siguiente pregunta: ¿por qué no lo sabía Jarlaxle?

Sin embargo, en ese momento no podía preocuparse por eso, ya que los demonios ya estaban lejos, muy por debajo de él, en el túnel, y seguramente acercándose a la caverna de entrada de Gauntlgrym. Era incluso posible que la batalla ya hubiera comenzado.

Drizzt hizo sonar el silbato que llevaba al cuello y comenzó a correr túnel abajo. Andahar, su gran corcel unicornio, no tardó en alcanzarlo; entonces, saltó sobre el amplio y fuerte lomo del animal y se agarró a su crin de color blanco brillante. Juntos cargaron hacia la oscuridad de las profundidades de la montaña.

—No es tan confuso como parece —explicó Bruenor a Jarlaxle y Zaknafein, cuando los tres subieron a la plataforma del tranvía para tener una visión más completa de la enorme cámara subterránea—. Tenemos lanzadores, sobre todo catapultas laterales apuntando a cada corredor. Lanzan rocas, ardiendo si se quiere, aunque contra demonios seguramente no, ¿eh?

—No parece haber muchos de esos pasillos rectos —repuso Zaknafein.

—Más de los que crees —le aseguró Bruenor—. Los cortamos, así que son difíciles de ver, y tenemos otros con muros diseñados para que el proyectil tuerza la esquina.

Zaknafein miró a Jarlaxle, y Bruenor lanzó una gran carcajada

cuando vio que Jarlaxle simplemente se encogía de hombros y asentía.

—Nadie mejor para crear zonas de muerte, elfo. Nadie —insistió el rey enano—. Tenemos cada punto del suelo en la mira, listos para iluminarlo, listos para fundirlo.

—¿Cuántos enanos hay aquí fuera? —preguntó Zaknafein.

—Una docena disparando catapultas, media más ocupándose de las balistas, unos cien muchachos con ballestas, todos en lo alto, y, como siempre, una docena de Revientabuches cubriendo cualquier retirada —enumeró Bruenor—. Tenemos túneles cortados por el techo para llevarnos a la mayoría de ellos a este lado del lago, y cien guardias en el otro lado del muro a nuestra espalda, en la sala del trono, listos para salir y echar una mano. Y puedo ofrecer otros quinientos aquí en un rato, no lo dudes. —Muy satisfecho consigo mismo, Bruenor cruzó los brazos sobre su amplio pecho, desafiante.

—Los necesitarás —dijo Zaknafein antes incluso de que Bruenor hubiera completado la acción

—¿Eh?

—¿Qué es lo que sabes? —preguntó Jarlaxle.

—Shhh —chistó, pidiendo silencio—. Los oigo.

Acababa de decir eso cuando el muro del fondo de la caverna estalló en llamas y gritos, y una sombra alargada de monstruos deformes parpadeaba y bailoteaba contra las manchas de luz feroz y, luego, mágica.

—Muchos —admitió Bruenor—. ¿Qué tienes para mí, elfo?

Jarlaxle miró a Zaknafein.

—Esta caverna parece todo un reto —dijo Zaknafein, astuto—. Montones de paredes irregulares y un millón de cornisas, y suficientemente anchas para los que las saben notar. —Guiñó a Zaknafein y desenfundó las espadas—. ¿Crees que aún puedes saltar y botar, dar volteretas y giros?

A pesar de la grave y evidente situación, con gritos y las explosiones que se acercaban por momentos, una gran sonrisa se dibujó en el rostro de Jarlxle.

—Ahora soy más viejo, así que por la mañana me dolerá todo, estoy convencido. Pero seguro que te puedo seguir el paso.

—Ni en toda tu vida.

—Puede que así sea —repuso Jarlaxle, con una carcajada.

—Muchachos —interrumpió Bruenor—. Que hay una lucha ahí fuera.

—Evidente. ¿El mejor pasillo para matar, rey Bruenor? —preguntó Jarlaxle.

—¿Eh? —Bruenor meneó la cabeza y luego apuntó hacia el fondo

de la caverna, a la izquierda de la estación—. Un pasillo largo y amplio, con montones de gente…

El enano calló y meneó de nuevo la cabeza, porque los dos drow ya se habían ido saltando el muro de la estación para caer a la piedra de abajo. Bruenor los captó en un último vistazo: Jarlaxle subía a toda velocidad por el costado de una estalagmita a la izquierda y Zaknafein hacía lo mismo por la derecha. El enano pegó un bote, asombrado, cuando ambos saltaron el uno hacia el otro, con botes y giros que Bruenor no podía acabar se seguir, cruzándose en el aire y luego ocupando la posición inicial del otro mientras seguían corriendo.

—Todo comenzó cuando mi niña encontró a Drizzt en la ladera de una colina, en el Valle del Viento Helado —masculló Bruenor, y llamó a los comandantes de su guardia, sacó una jarra de cerveza de su escudo mágico, la vació de un solo trago y luego la lanzó con sonoro eructo.

9
EPLER VEIEN

—Las Melarni han marchado —dijo Kimmuriel a Gromph, en las habitaciones del archimago, en la Torre de lo Arcano—. Una gran fuerza, todos, y la Casa Hunzrin junto a ellos, imagino.

—¿Cuándo? —preguntó Gromph—. ¿Y dónde has estado?

Se sentía especialmente nervioso, sintiendo susurros por todas partes de una flota hostil acercándose a Luskan y las noticias del sur sobre el avance de las hordas de demonios.

—Se me envió a hablar con la sacerdotisa Ash'ala.

—Eso fue hace una semana.

—Lo que me insinuó requería confirmación, así que la busqué, pero ninguna que se pudiera encontrar en este plano de existencia.

—Fuiste a la mente colectiva de los ilícidos —afirmó Gromph.

Kimmuriel asintió.

—¿Por las decisiones de la diminuta Matrona Zhindia Melarn? —preguntó, incrédulo, el gran mago—. ¿Te inquieta tanto que vas corriendo a los azotamentes? ¿Quieres que la busque y la destruya?

La expresión de Kimmuriel no varió ante el sarcasmo de Gromph o la jactancia del gran mago, que, en circunstancias normales, era perfectamente razonable.

—¿Y bien? —insistió el nervioso Gromph.

—*Arachna'chinin'lihi'elders* —contestó Kimmuriel—. La Matrona Zhindia no está sola.

Gromph miró con curiosidad al pequeño psiónico durante unos instantes, repitiendo la extraña palabra en la cabeza. Era un idioma antiguo, mucho más que él, más antiguo que Menzoberranzan. Abrió mucho los ojos, sorprendido, cuando por fin lo descifró.

—¿Una recuperadora? ¿A Zhindia le han concedido una recuperadora? —Gromph calló y respiró hondo para calmarse, luego negó con la cabeza—. ¿Estás seguro?

Kimmuriel ni parpadeó.

—Entonces, no fue Lloth quien sacó a Zaknafein de su sueño eterno, no —razonó Gromph—. Y, ahora, la Reina Araña lo quiere de

vuelta, y ¿ha elegido a la Matrona Zhindia Melarn como su arma? —De nuevo negó con la cabeza—. Zaknafein, ¿sí? Debe de ser Zaknafein.

—Es una palabra antigua —dijo Kimmuriel—. Quizá no la he dicho bien.

—Entonces, ten más cuidado —le respondió Gromph—. No deseches una perspectiva como la de una recuperadora…

—*Arachna'chinin'lihi'eldernai* —se corrigió Kimmuriel, empleando la forma correcta para pluralizar esos constructos demoniacos.

—*¿Eldernai?* —Gromph repitió, corto de aire—. ¿Plural?

—Dos —confirmó Kimmuriel.

—Entonces, Lloth realmente está con ella —admitió Gromph—. Y debemos pensar que nuestras vidas y alianzas…

—No sabemos si es Lloth —le interrumpió Kimmuriel.

—Entonces, ¿quién? —preguntó Gromph, desdeñoso, pero la pregunta cobró relevancia antes incluso de que Kimmuriel respondiera.

—Hay otro gran demonio, que se otorga a sí mismo el título de Príncipe de los Demonios, que no está nada contento —le recordó el psiónico.

Demogorgon, pensó el archimago, traído al plano material por Gromph y destruido en su forma corpórea por medio del poder de Menzoberranzan, canalizado a través de la dominante mente colectiva ilícida y en cuya canalización habían participado, y no de una forma menor, justamente esos dos drow.

—Supones que los objetivos son Zaknafein y, posiblemente, Drizzt Do'Urden, claro —continuó Kimmuriel—. Pero hay otros que se han ganado la enemistad de demonios lo suficientemente poderosos para crear recuperadores. No creo probable que a Drizzt lo quieran cazar así, aunque la Matrona Zhindia sin duda lo aborrece, ya que Lloth lo tuvo en los túneles de Damara y no lo destruyó. Quizá ambos sean para Zaknafein.

Ahora fue Gromph quien negó con la cabeza.

—No puedes dirigir dos de esas bestias hacia el mismo objetivo porque se atacarían la una a la otra, ya que están centradas en una única tarea. —Gromph se dispuso a analizar mentalmente todos los ángulos. La Matrona Zhindia dirigía esa carga; eso era lo único que le permitía esperar no ser uno de los objetivos. Zhindia odiaba a Drizzt y a Jarlaxle, y al humano Entreri, porque los tres habían atacado su casa y había asesinado a su única hija, y con la horrible daga de Entreri, o eso decían los susurros, de modo que no podía ser resucitada. Pero ¿Zhindia, o Lloth, gastarían una recuperadora en un simple humano?

A Gromph no le parecía probable.

—No es Artemis Entreri —le dijo Kimmuriel, una sutil indicación de que el psiónico le estaba leyendo el pensamiento.

—Entonces, debemos averiguar para quién es —exigió Gromph, enfadándose—. Debe estar confirmado. ¿Te has enterado de algo con los azotamentes?

—La mente colectiva no está para responder mis preguntas en función de mi horario —replicó Kimmuriel.

—Presiónalos.

—¿Presionar? Uno no presiona a los ilícidos.

—¿Necesito recordarte que fue Kimmuriel quien hizo intervenir el poder de la mente colectiva contra Demogorgon? Es posible que esos golems imparables estén aquí por ti.

Kimmuriel volvió a encogerse de hombros.

—¡Huirías con los ilícidos de ser así! —le acusó Gromph.

—Como haría, como hará Gromph si descubre que son para él.

—Esta no es una situación en la que desee participar —repuso el archimago—. Debemos averiguar qué alianzas se hallan tras este alzamiento de la oscuridad. Quién otorgó los *arachna'chinin'lihi'eldernai* y por qué.

—Quien quiera que fuera, y por quien sea, nuestro mundo ha cambiado, archimago —afirmó Kimmuriel, y ante eso Gromph solo pudo asentir.

Si una de esas bestias tenía a Gromph como objetivo, este pasaría las siguientes décadas, incluso siglos, huyendo constantemente, cambiando de plano, hasta que fuera atrapado o, de algún modo, encontrara la manera de derrotar a lo que era virtualmente imbatible e imparable.

Penelope Harpell se metió sigilosamente en el lado que le correspondía del gran lecho de sus cómodos aposentos de la Torre de lo Arcano.

Se detuvo y miró la espalda desnuda de su amante, enorme y fuerte, gruesa y dura como el granito, y con líneas claras que dibujaban cada músculo. Penelope creía que, si él se levantara y se inclinara hacia delante, con los brazos abiertos, podría poner el mundo entero en esa espalda y él lo sostendría en alto. La mujer esperó un momento más antes de acurrucarse en la cama, detrás de él, mientras este se incorporaba y se sentaba cerca de los pies de la cama, con las piernas cruzadas por delante y, al parecer, ignorante de que ella había regresado.

Wulfgar tenía muchas cosas en la cabeza, y ella lo sabía. Las

noticias del sur, de Gauntlgrym, cuyo rey enano se trataba de su padre adoptivo y donde residían muchos de sus más queridos amigos, no eran buenas. Y Viñas Sangrantes, el pueblo que él había ayudado a construir con su amigo Regis, había sido completamente arrasado, los viñedos destrozados, la estación del tranvía de la Rampa convertida en una ruina.

Y Wulfgar había estado ahí durante todo aquel súbito ataque a Gauntlgrym y había visitado a Penelope, con quien quería compartir su lecho. Todo parecía relativamente seguro en Gauntlgrym, al menos de momento, y Bruenor había enviado un aviso a través del portal mágico para que Wulfgar se quedara en Luskan como su emisario. Penelope comprendía que eso también se le había hecho difícil al guerrero. Lo que más quería era atravesar el portal y unirse a la lucha en el frente con sus amigos. Sin embargo, no iba a desobedecer a Bruenor en eso, así que había vuelto con Penelope.

Pensar que Wulfgar había buscado consuelo y distracción en ella hacía que Penelope sintiera escalofríos en la espalda, y sobre todo en ese momento, mientras miraba su cuerpo, enorme y cincelado, un cuerpo que tendría unos veinte años de edad, aunque la conciencia de ese hombre era mucho más vieja que eso, incluso mucho más vieja que la propia Penelope. Ella se encontraba más cerca de los cincuenta que de los cuarenta, con canas comenzando a iluminar su oscura melena y unas cuantas arrugas más en el rostro, sobre todo alrededor de los ojos, de tanto guiñarlos en el estudio de libros sobre conjuros y viejos pergaminos. Aún estaba fuerte y sana, aunque con partes del cuerpo un poco más voluminosas de lo que deseaba y otras no tan firmes como antes. Todo eso no le importaba demasiado, pero era agradable saber que aún podía captar la mirada de un hombre como Wulfgar.

Él seguía volviendo a su lecho con ganas, feliz.

Ella se puso de rodillas detrás de él, le rodeó el cuello con las manos y le hundió los pulgares para masajearle las bandas de duros músculos que le recorrían los hombros.

—Mi magnífico hombre —dijo ella—, ¿por qué vuelves a estar aquí en mi lecho?

—¿Y por qué no? —respondió él, alzando la mano izquierda hacia atrás para colocársela sobre la de ella.

—¿Existe alguna mujer en la Costa de la Espada que no se haya abierto para ti? ¿Hay alguna chica joven y bonita que no quisiera estar rodeada por tus fuertes brazos? —Mientras le hacía esas preguntas, iba bajando sus manos por los hombros hasta el gigantesco bíceps—. Y, sin embargo, estás aquí, conmigo.

Wulfgar soltó una pequeña carcajada.

—¿Penelope Harpell, la gran dama de la Mansión Yedra, duda de sí misma? —Volvió la cabeza para dejarle ver su expresión de incredulidad—. Pocas cosas me sorprenden, mujer, pero, sí, estoy sorprendido.

—No es duda —replicó ella, dándole una juguetona palmada en el hombro—. Es simple sinceridad. —Ella se movió para ponerse a su lado y poder verle mejor los ojos de un azul cristal. ¡Ah, esos ojos! Incluso los ojos de Wulfgar hablaban del contraste sorprendente y maravilloso que era ese hombre. Era la oscuridad y era la luz; era duro y fuerte pero también tan tierno…

—Eres joven —dijo ella—, y yo no soy una mujer joven.

—Tenía un siglo y cuatro años cuando me mató un yeti —le recordó Wulfgar con una risa sincera y cálida.

—Sí, pero renaciste y se te dio juventud y fuerza, y toda la belleza que conllevan. Podrías tener casi a cualquier mujer, pero estás aquí. ¿Por qué?

—*Epler veien* —respondió Wulfgar, tras un breve momento.

—*Epler* … —Penelope también calló, y pensó en la raíz de esa lengua; conocía la mayoría de los dialectos del norte, y reconoció eso como una frase de los bárbaros de Uthgardt. Aún se sintió más confusa cuando la descifró, y se le vio en el rostro.

—Manzanas de campo —dijo Wulfgar.

—¿Crees que soy caca de cierva?

—Creo que eres sincera —contestó Wulfgar—. No solo con los demás, sino contigo misma. Te considero maravillosa y refrescantemente egoísta.

—Los cumplidos van fluyendo de tus bonitos labios —repuso Penelope, con una sonrisa y una sacudida de la cabeza. Se apartó de su hombro y lo miró una poco de reojo.

—Quizá *egoísta* no sea la palabra correcta, pero no lo digo como un insulto —explicó Wulfgar—. Todo lo contrario. Penelope Harpell sabe lo que quiere y hace por conseguirlo. Eres sincera contigo misma y lo suficientemente valiente para proclamar esa sinceridad a tu alrededor. Rompes las ataduras de la convención y la tradición, y… las señales.

—¿Señales?

—Sí —repuso Wulfgar asintiendo, ya con la cabeza más clara—. Señales. Están por todas partes, escritas o habladas, reglas y leyes, y algunas importan, pero otras están ahí porque sí, porque en alguna parte, alguna vez, alguien las puso ahí.

—Como las manzanas de campo.

Wulfgar rio.

—Exactamente. Y nadie ha tenido el valor o el sentido común de arrancarlas. Pero tú no entras en eso, no. No hay nada fingido en Penelope. No hay una Penelope oculta. ¿No lo entiendes, mi hermosa y maravillosa amiga? No eres solo a quien deseo, eres lo que deseo de mí.

Penelope tardó un instante en digerir eso.

—¿Soy tu amante o tu maestra? —preguntó.

—¡Sí, y más! —proclamó Wulfgar. Juguetón, le tocó el interior de la rodilla mientras esta se arrodillaba a su lado; luego le pasó los dedos por el interior del muslo con suma delicadeza, tanta que quizá ni la tocaba.

Penelope se puso ante él y se sentó a horcajadas sobre sus piernas, sin apartar los ojos de la intensa mirada del bárbaro. Lanzó un grito ahogado cuando él la empujó hacia delante para unirse a ella.

—Pero hay tantas chicas bonitas —dijo ella, que solo estaba jugando con él— ¿No querrías…?

—¿Cuándo me has dicho que no debería?

Penelope inclinó la cabeza hacia atrás y lo miró atentamente.

—¿Estás celosa? —peguntó Wulfgar con una sonrisa juguetona.

Ella le devolvió la mirada.

—Solo si no estoy aquí contigo —bromeó ella, y se le acercó para besarlo, y mantuvieron ese beso durante todo el acto, un beso largo y único, hasta que se hundieron juntos entre las mantas y abrazados cayeron en un sueño profundo.

Algo más tarde, Wulfgar y Penelope se despertaron con el sonido de las campanas al vuelo.

—¿Qué? —preguntó el hombretón, y cuando se dio cuenta de la procedencia de las campanadas, justo fuera de la puerta de Penelope, se echó a reír—. Claro —le dijo mientras ella se incorporaba apoyada en los codos y se sacudía el pelo de la cara—. No aceptas un simple toque en la puerta.

—Eso no es obra mía —le aseguró la mujer. Se dio la vuelta, se incorporó y se cubrió con la ropa de cama.

—¿Puedo entrar, señora? —preguntó Gromph Baenre desde el otro lado de la puerta.

Wulfgar estaba confuso. Los aposentos de Penelope, como los de muchos de los grandes magos alojados en ese lugar inusual, eran extraplanares, bolsillos de espacio extradimensional mucho mayores que el espacio físico que habitaban en la Torre de lo Arcano.

Pero sonaba como si Gromph estuviera justo al otro lado de la puerta física, a pesar de que ni siquiera estaba en el mismo plano de existencia que el archimago en ese momento.

¿O sí?

—Los magos son criaturas muy desconcertantes —masculló el hombre.

—Entra —respondió Penelope, y agitó la mano.

La puerta se abrió y aparecieron dos de las personas menos favoritas de Wulfgar: Gromph Baenre y Kimmuriel Oblodra. Con muy pocas excepciones, los magos ponían nervioso a Wulfgar porque no los entendía, pero comparado con Kimmuriel, Gromph podía resultar un agradable compañero de mesa.

Los dos avanzaron hacia el pie de la cama, mientras Kimmuriel miraba fijamente a Wulfgar y ofrecía un bufido claramente burlón.

—Se avecinan problemas —dijo Gromph.

—Lo he oído —repuso Penelope.

—Has oído lo de Viñas Sangrantes y la presión sobre Gauntlgrym, pero estamos hablando de un evento diferente —le corrigió Kimmuriel.

—Una gran flota se dirige a Luskan, una gran armada de guerra —explicó Gromph—. Creemos que Port Llast ha sido saqueado, aunque no ha habido noticias directamente de la ciudad, y la flota partió de allí hacia el norte.

—Hacia Luskan —repuso Penelope.

—Eso parece. El Gran Capitán Kurth está reuniendo los barcos para zarpar y enfrentarse a ese desafío, para que, al menos, podamos enterarnos de sus intenciones —continuó Gromph—. Suponemos que pretenden atacar directamente, pero necesitamos saber más sobre su organización y su fuerza.

Penelope asintió.

—Yo descubriré todo eso —explicó Kimmuriel—. Y me gustaría llevarte a ti conmigo, Wulfgar, para protegerme.

—Claro —dijo Penelope, apretando las sábanas contra su pecho. Miró a su amante y le prometió—: Los detendremos.

—Tú no, señora —le dijo Gromph—. Él. Tú te vas a casa, a Longsaddle.

Penelope se burló de eso sin rodeos, mirando enfadada a Gromph.

—Gromph no de… —comenzó a decir.

—Ve con Catti-brie, señora —le interrumpió este—, y mantenla a salvo.

—Ella se puede mantener a salvo solita —replicó Penelope, enfadada, y habría seguido de no ser porque Wulfgar le puso la mano

en el hombro para calmarla.

—¿Qué es lo que sabéis? —preguntó Wulfgar.

—La oscuridad es mayor de lo que puedas comprender —explicó Gromph, hablando más para Penelope que para Wulfgar—. Ha aparecido algo muy maligno y se dirige hacia un solo propósito, y ese propósito es cierta gente elegida. Creo que se dirige hacia el hombre que Catti-brie más ama, pero no puedo estar seguro. De ser ese el caso, entonces, ella también podría correr un gran peligro, por tanto, te ruego que vayas con ella.

—Catti-brie es más poderosa que yo —replicó Penelope—. Si ella no puede defenderse, entonces, ¿qué podré hacer yo?

—Poner los ojos de la Mansión Yedra por todas partes —le contestó Gromph—. Y si la oscuridad se acerca, entonces, enviarla lejos, muy lejos, a los confines de Faerûn, o incluso a otro plano.

—¿De qué estás hablando, mago? —exigió saber Wulfgar. Avanzó, con las mantas cayéndosele a sus pies, mostrando los músculos de los brazos y pecho en tensión.

Gromph no le hizo caso.

—¿Querrías que Drizzt soltara su último aliento sabiendo que Catti-brie murió antes que él? ¿Sabiendo que su hijo fue asesinado por su culpa? —preguntó a Penelope.

El tono de su voz sorprendió a la mujer, porque estaba cargado de inesperada humanidad.

—Señora, ve con Catti-brie y asegúrate de que esté a salvo —repitió el mago, contundente.

Penelope se volvió hacia Wulfgar, ambos con expresiones de confusión y urgencia.

—Debemos irnos —le dijo Kimmuriel—. Debemos descubrir la terrible verdad de esa armada que navega contra Luskan. Nuestros barcos se están preparando.

Wulfgar asintió.

—Vas a morir allí fuera —susurró Penelope.

—Esta es mi verdad —contestó Wulfgar a media voz—. Odio las señales. Te amo porque no haces caso de las señales, pero esto… esto no lo puedo pasar por alto. La señal de la amistad es algo que agradezco y que no quiero ni puedo ignorar. —Le cogió el rostro para mirarle a los ojos—. Ni puedes tú.

10
CLANDESTINO

Con las proezas mágicas de la extraña mujer drow, Regis, Athrogate e Yvonnel cubrieron las muchas millas hasta Aguas Profundas en solo unos días. Athrogate, aun gravemente herido, hizo todo el viaje sobre el disco mágico conjurado.

La ciudad, no la más poblada de los Reinos, pero considerada por muchos como la mejor de Faerûn, ya se podía ver desde lejos, hacia el suroeste, con sus grandes torres y palacios, sus puentes y sus estatuas gigantes.

Regis respiró hondo, mostrando la importancia y el peligro de la misión que había escogido.

—¿Estás seguro de esto? —le preguntó Yvonnel.

—Los señores de Aguas Profundas deben saberlo. Me gustaría que vinieras conmigo.

—Mi vida ya es lo suficientemente complicada —contestó Yvonnel—. Ni siquiera estoy segura del papel que he jugado en todo esto o de cuál podría ser en un futuro. Llevarme ahí contigo aún complicará más tu mensaje, amigo mío; a los que se te oponen, les daría armas que usarían contra ti, cuando, de otro modo, simpatizarían con tus ruegos.

Regis asintió. Ya habían discutido eso ampliamente. Aun así, Regis había sido testigo directo del poder de Yvonnel Baenre; ¡esa mujer había empleado una sola palabra para disolver a un demonio mayor! Y Athrogate, ¿cómo podía mirar Regis a su machacado amigo enano y no reconocer que, sin las asombrosas capacidades curativas mágicas de Yvonnel, Athrogate habría muerto hacía días? Incluso en ese momento, a pesar de todos los esfuerzos de Yvonnel, el poderoso enano dormía la mayor parte del día, con gruñidos y ronquidos, y siempre que tenía que salir del disco se cogía al hombro de Regis para mantenerse en pie.

—¿Lo vas a curar también hoy? —preguntó Regis.

—Todos los días, o morirá —respondió Yvonnel—. Fue herido con púas de los planos inferiores. El veneno es espeso. Lo cierto es que me

sorprende que haya sobrevivido.

—Si creéis que ya me he muerto, apostad. Que yo me quedaré vuestras monedas, porque aún no estoy muerto —dijo Athrogate, con una voz débil y temblorosa, pero con tono desafiante. Normalmente, una carcajada acompañaba las frasecillas del enano de gran barba negra, pero no esta vez. En absoluto. El enano hablaba con total seriedad, y le había dicho a Regis que no se iba a morir hasta haber vengado a su amada Ambargrís.

Regis oyó la voz de Athrogate y se dio cuenta de que ¡seguro que no apostaría contra ese viejo enano curtido!

—¿Cómo sabrás en cuál de los señores de Aguas Profundas confiar? —preguntó Yvonnel, volviendo al asunto que los ocupaba—. ¿Y quién entre ellos traicionaría a lord Neverember o a esos otros conspiradores?

—Tengo espías instalados en Aguas Profundas —contestó Regis—. Sé dónde encontrarlos, a uno en particular. No dudo de que ya esté separando amigos de enemigos.

—¿Artemis Entreri?

Regis asintió.

—¿Es tu amigo?

Regis soltó una risita.

—No creo que nunca le haya llamado así, pero en este asunto puedo confiar en él. Al menos, espero poder.

—¿Y si no?

Regis se encogió de hombros.

—¡Menudo Compañero del Hall sería yo si ni siquiera tuviera el valor de probarlo!

Yvonnel lo miró con curiosidad, porque era evidente que no había entendido la referencia.

—Brindo por la esperanza de que algún día estemos sentados ante mi chimenea en un Viñas Sangrantes reconstruido y pueda contarte todas esas historias, señora.

—Cuéntale sobre Ambargrís, Amber Gristle O'Maul —dijo Athrogate desde el disco flotante.

—Esos cuentos se los explicas tú —repuso Regis.

—Sí —dijo el enano, nada convincente. Suspiró profundamente—. Y, si no puedo, lo haces tú, ¿eh, Panza Redonda?

Regis no pudo evitar sonreír ante el apodo, su propio apodo y el que él le había puesto a su poni, uno que Bruenor le había puesto años antes, en las orillas del Mar Dualdon en el Valle del Viento Helado.

—Lo haré —le prometió, y luego dijo a Yvonnel—: Mantenlo vivo. Cúralo. —Se bajó resbalando de su montura y le entregó las

riendas a la drow—. Y cuídalo bien, también. Es un buen compañero.

La bellísima Yvonnel, cuyos ojos Regis notó que eran lila en ese momento, para hacer conjunto con los de Drizzt, asintió.

—¿Y adónde iréis? —preguntó Regis.

Yvonnel miró a Athrogate.

—Encontraremos nuestro camino. Finalmente, de vuelta con Drizzt. Pero puede que hagamos algo bueno por aquí fuera.

—Thornhold —dijo Athrogate, tosiendo sangre al hablar.

Yvonnel agitó la mano en el aire para indicar que se calmara. Le había advertido que no se exaltara demasiado y que no hablara muy alto o con fuerza durante un tiempo. Yvonnel se volvió hacia Regis de nuevo y se encogió de hombros con deferencia, haciéndole pensar que sí que irían a visitar la vieja y destartalada fortaleza donde Amber había muerto y donde Athrogate había resultado tan mal herido.

El halfling asintió despidiéndose, respiró hondo para calmarse y torció hacia el sudoeste, hacia la ciudad que le esperaba en la distancia. Pensó en sus amigos, atrapados en un agujero bajo la montaña. Pensó en Donnola, Drizzt, Bruenor, Wulfgar y Catti-brie. Recordó por qué había aceptado la propuesta de Iruladoon, el mágico bosque del más allá, donde a Bruenor, Catti-brie, Wulfgar y a él se les había dado la oportunidad de volver a nacer. En esa ocasión, cuando se planteó esa elección, Regis no había vacilado, y se había alegrado de tener la oportunidad de vivir su vida una vez más, sobre todo porque juró que esa vez sería diferente, sobre todo en su relación con sus queridos amigos. Esta vez no sería simplemente una carga. Esta vez, había jurado, decidido, y se había entrenado durante toda su segunda vida para asegurarse de no ser al que tenían que cuidar los otros. No; esta vez, Regis se ganaría de sobras su puesto entre los Compañeros del Hall. Y, en ese momento, eso significaba que tenía que entrar en un nido de víboras poderosas: los Margaster y sus aliados. Literalmente, villanos demoniacos.

—Me necesitan —susurró por lo bajo; se enderezó el cinturón y dio su primer valiente paso hacia Aguas Profundas.

Dahlia circulaba cuidadosamente por el gran salón, agitando las pestañas ante los caballeros y ofreciendo educadas, aunque algo frías, inclinaciones de cabeza a las damas del baile. Durante sus años en Thay, la elegante elfa había perfeccionado esa actuación, y así sabía fundirse sin fisuras con esos lores y ladies a los que consideraba, sin excepción, muy aburridos y despreciables. ¿Alguno de ellos se había ganado realmente su lugar en esos círculos exclusivos?

Linaje y nada más, estaba segura de que era eso para la mayoría, y para Dahlia había pocas cosas peores que la posición sin mérito. Pero ella sabía cómo jugar a ese juego y cómo emplear sus encantos para conseguir cualquier información que necesitara. La información era poder y a Dahlia le gustaba el poder, sobre todo habiendo acabado de recibir noticias de Jarlaxle sobre los problemas que se avecinaban. Entreri le había encargado averiguar cómo se posicionarían los lores y las ladies con respecto a lord Neverember y al rey Bruenor. Dahlia esperaba conseguir mucha más información que esa, especialmente al darse cuenta de que muchos hombres jóvenes, y más de unas cuantas mujeres jóvenes, no dejaban de lanzarle miradas hambrientas.

Dibujó una bonita y recatada sonrisa cuando unos jóvenes lord y lady se acercaron a ella, él sujetando una copa extra de buen vino feérico.

—No estoy seguro de haber tenido el placer —dijo, y se presentó a sí mismo y a su amiga, remarcando lo de *amiga* y no *esposa* o *compañera* . Dahlia estaba muy segura de lo que quería.

—Dahlia Syn'dalay de los Syn'dalay de Shakebrook —contestó con sinceridad, porque estaba segura de que nadie ahí conocería a ese distante y minúsculo clan elfo. Lo dijo con la practicada altivez de una elfa de buena cuna, lo que era, o hubiera sido, si no la hubieran raptado horribles netherilianos a sus tiernos doce años.

Sin duda, su traje de color carmesí, sin mangas y con la espalda al aire encajaba totalmente con el resto de personas invitadas. Era alta para ser una elfa, casi metro ochenta, y tenía el pelo negro en el que se había teñido mechones de color rojo cardenal. Durante la mayor parte de su vida, se había afeitado la cabeza, conservando una única trenza que le caía por la espalda y sobre el hombro, que la mordisqueaba cuando estaba preocupada o confusa, pero últimamente se había dejado crecer el pelo por el lado derecho, y también por el izquierdo, aunque lo mantenía bastante más corto para que no le cubriera la oreja izquierda, que estaba completamente cubierta por una fila de pequeños diamantes. Esos diamantes significaban mucho para ella, y no por cuestiones de vanidad.

Últimamente, no llevaba ningún pendiente de botón en la oreja derecha; no lo había hecho desde que llegó a comprender la verdad de su relación con Artemis Entreri. La idea de añadir otro diamante por él ni se le había pasado por la cabeza, excepto muy al principio.

Porque esos pendientes de botón querían decir algo, significaban amantes a los que pensaba matar; una vez lo hacía, los transfería a la oreja izquierda, con su diamante correspondiente, para alardear de los que había asesinado. Había llegado a llevar hasta cinco en la oreja

derecha, pero en ese momento solo podía haber uno, para un hombre al que no tenía ninguna intención de hacer daño nunca, un hombre que la comprendía porque sus experiencias de juventud habían sido terriblemente similares a las de ella.

Artemis Entreri había superado esos demonios, finalmente, y estaba ayudando a Dahlia a hacer lo mismo. O eso esperaba ella.

—Bueno, lady Syn'dalay, estoy realmente encantado de conocerte —dijo el hombre, y en ese momento Dahlia se dio cuenta de que debería haber prestado más atención para poder recordar los nombres de sus compañeros de conversación.

—Sí, bueno, para eso son estas reuniones, ¿no? —susurró, y se inclinó hacia delante para cogerle la copa que le estaba ofreciendo. Lo miró a los ojos mientras lo hacía, y decidió intentar conseguir su nombre, porque sabía que él haría casi cualquier cosa para hacerla feliz. Sí, sería muy importante para este joven lord ganarse el favor de Dahlia Syn'dalay.

Y su acompañante también lo sabía; Dahlia lo podía ver por el ceño mal disimulado con el que observaba cómo los ojos del joven seguían la inclinación de Dahlia; un ceño que extendió a Dahlia, sabiendo muy bien que la mujer elfo se había inclinado hacia delante de un modo consciente e intencionado.

Por primera vez en la noche, se estaba divirtiendo; no porque tuviera ninguna intención de llegar a besar a ese pomposo imbécil, sino porque disfrutaba del juego de confundir, frustrar y enfadar a esas almas vacías, empolvadas y perfumadas.

Así que empezó inmediatamente con esa tarea, o lo intentó, porque por el rabillo del ojo vio que entraba otra impresionante figura.

El hombre era casi la mitad de su altura, aunque su gran sombrero azul le hacía parecer un poco más alto. Mientras que parecía gozar de buena salud física, no era muy corpulento; sin embargo, de algún modo, el halfling parecía mucho más grande de lo que era, con su bigote perfectamente recortado, las puntas hacia arriba sobre sus anchos labios y un rastro de barba recorriéndole el centro de la barbilla. Vestía con el elegante sombrero y una capa a juego, gruesa y lujosa, además de un buen chaleco de cuero sobre una camisa roja y un carcaj de saetas de ballesta de mano, que cruzaba del hombre izquierdo a la cadera derecha. Un brillante florete le colgaba sobre la cadera izquierda, así como una daga de tres puntas de una artesanía fantástica, con los guardamanos exteriores con forma de cobra a punto de atacar. Sus botas negras con hebillas de plata estaban tan pulidas que Dahlia pensó que podría peinarse con su reflejo.

Sí, tenía una apuesta figura, con la capa tirada hacia atrás sobre el hombro izquierdo para permitir una completa visión de ese maravilloso florete y el chaleco abierto solo lo suficiente para insinuar la existencia de otra arma bajo el chaleco: una ballesta de diseño drow.

—Araña Parrafín —mascculló Dahlia, porque conocía al recién llegado. En realidad, lo conocía mejor por Regis, un amigo de su antiguo amante, Drizzt, y de su banda, los Compañeros del Hall—. ¿Qué estás haciendo aquí, pequeño liante? —masculló para sí, pero, al parecer, no lo suficiente porque el hombre que se hallaba ante ella lo oyó.

—¿Perdona? ¿Liante? Bueno, sí, supongo…

—Cállate —le dijo la mujer que iba con él, y el hombre se calló.

—Oh, lo siento muchísimo —se disculpó Dahlia—. No pretendía… Son esas voces que no me dejan en paz. Bueno, una voz, baja y rasposa, que me dice que haga todo tipo de cosas terribles…

El hombre palideció, la mujer ahogó un grito y ambos dieron un paso atrás.

—Corren tiempos muy extraños —dijo la mujer, tratando, claramente, de llevarse al hombre de allí.

—¿A quién estás visitando en Aguas Profundas, buena señora Syn'dalay? —preguntó el hombre, decidido a continuar su conversación con la elfa.

Dahlia contuvo una sonrisa, pensando que se había topado con una tangente que podía ser posiblemente beneficiosa.

—A unos amigos. Pensaba que estarían en el baile, pero no veo a nadie. Me temo que no conozco a nadie aquí, lo que me sorprende.

—¿Qué amigos? —preguntaron los dos al mismo tiempo.

—¿Por qué lo preguntáis?

El modo en que se miraron el uno al otro dijo muchas cosas a la perceptiva Dahlia. Esos dos habían oído rumores sobre extraños acontecimientos, y podía adivinar en qué casa de Aguas Profundas debían de estar pensado como anfitriones de Dahlia.

—Ninguna razón en concreto —contestó la mujer hacia ella—. Es solo que quizá los conozcamos y así podamos sugerir alguna forma para ocuparte de esa…aflicción.

—¡Oh, no es una aflicción! —exclamó Dahlia, teatralmente—. Ni nada nuevo. Me pateó un poni obstinado…, pero me estoy repitiendo… cuando yo… —Calló al intuir que el hombre estaba a punto de hablar.

—No son los Margaster, ¿no? —preguntó, y de nuevo Dahlia hizo bien en ocultar su sonrisa, porque eso era exactamente lo que había

querido oír.

—Me pateó cuando era niña —acabó—, y esas voces me han seguido desde entonces. ¡Para mí que esa bestia me metió un espíritu en la cabeza con esa coz! —Finalizó con una carcajada, luego hizo una pausa y añadió—: ¿Margaster? —como si nunca antes hubiera oído ese nombre.

Los jóvenes volvieron a mirarse; la mujer puso los ojos en blanco y el hombre, una expresión de decepción.

—Bueno, disfruta del baile, con tus voc… eh, amiga —dijo la mujer, alejándose y arrastrando a su compañero con ella, lo que le dejó a Dahlia el camino abierto para Regis.

Dahlia los observó unos momentos más, poniendo los ojos en blanco como una loca cuando la mujer se volvió para mirarla. Sabía que no debía llamar la atención con sus fingidos problemas, pero a veces no se podía resistir.

Acabado el juego, fue hacia Regis, que estaba en el guardarropa, justo al entrar, en el salón principal; entregaba su cinturón con la espada, el carcaj y, finalmente, con aparente gran desagrado, su preciosa ballesta de mano.

Él se volvió antes de que ella llegara y se le iluminó el rostro al reconocerla, pero rápidamente Dahlia se llevó la mano al ojo para frotárselo, la señal de Bregan D'aerthe para fingir que no eran compañeros o que incluso no se conocían.

—Una elfa tan hermosa en el baile de Aguas Profundas —dijo Regis con la voz bien alta al verla acercarse, y le hizo una elegante reverencia—. No estoy acostumbrado a tales placeres inesperados. —Le cogió la mano y se la besó, y ella pensó que parecía bastante estúpido haciendo eso—. ¿Cómo te llamas, hermosa dama?

—Dahlia Syn'dalay —contestó ella.

—Araña… —comenzó a decir él.

—Parrafín —concluyó ella por él—. Sí, claro que he oído hablar de ti y de los Ponis Risueños que protegen la Ruta del Comercio. ¿Quién no ha oído hablar del elegante halfling?

Ella intentó no reír al ver la expresión de confusión de Regis.

—Lo cierto, mi héroe, es que he venido a verte —dijo Dahlia—. ¿Quizá podamos encontrar un lugar tranquilo en el que discutir nuestros planes para la noche? Para ver si quizá coinciden, me refiero.

El hombre que recogía las capas y las armas esbozó una sonrisita cómplice, e incluso le guiñó el ojo a Dalia por encima de la cabeza del halfling.

Regis dio la vuelta para recoger sus armas.

—Acabo de llegar —dijo, fingiendo cierta decepción—. Pero

¿cómo podría rechazar a alguien con tus evidentes encantos?

«Toca uno de esos evidentes encantos y te mato», pensó Dahlia, de corazón, pero no dijo nada. No tenía mucho aprecio a los halflings en general, y menos aún a los Compañeros del Hall.

—Volveremos enseguida —le informó Dahlia al hombre, mientras recuperaba su capa; luego agarró a Regis por el brazo y lo sacó apresuradamente de la sala.

Atravesaron la gran antesala y bajaron por un pasillo lateral, donde varias habitaciones se habían dispuesto para el baile, algunas como dormitorios y otras como salitas de conversación, completas con un tabernero y mesas separadas para mantener charlas privadas. Dahlia no confiaba en esas salas, porque Artemis Entreri había asistido a un baile anterior con otro socio de Bregan D'aerthe y había dejado caer algunos rumores en ellas, solo para ver si se esparcían, lo que había sucedido. Esas salitas no se libraban de los curiosos que escuchaban todo lo que se decía.

Sin embargo, los dormitorios parecían ser seguros; una familia de Aguas Profundas había sido pillada escuchando cierto devaneo y hasta ese día seguía siendo evitada por su voyerismo y mala voluntad. A fin de cuentas, las familias nobles de Aguas Profundas, más aún, las familias nobles de cualquier parte, no eran tan diferentes de los drow de Menzoberranzan o de los Magos Rojos de Thay, y Dahlia lo sabía: se podía hacer de todo mientras nadie se enterase, pero cualquiera que interrumpiera esos juegos secretos o cotilleara sobre ellos nunca más sería aceptado entre la «gente bien».

Dahlia empujó bruscamente a Regis dentro de uno de esos dormitorios y cerró la puerta tras ellos, mientras el halfling gritaba: «Señora, ¡sois de lo más agresiva!».

—¿Qué estás haciendo aquí? —quiso saber Dahlia, en cuanto cerró la puerta.

—He…

—¿Quién te ha dicho que vinieras esta noche? ¿Estás tratando de que me descubran, imbécil?

—Señora, no. Hay mucho… Quiero decir, no he tenido elección.

—Explícate —exigió Dahlia, cruzándose de brazos y mirando furiosa al pequeño halfling.

Regis miró alrededor, nervioso.

—Nadie nos puede oír —aseguró Dahlia.

Entonces, Regis se explicó. Le habló de Thornhold y de los demonios, del ataque a Viñas Sangrantes y Gauntlgrym, y de cómo los otros Ponis Risueños y él habían decidido que tenían que llegar a Aguas Profundas para rogar su intervención, o todo podría perderse,

incluso Luskan, con una flota invasora navegando hacia el norte por la Costa de la Espada.

Dahlia no pudo seguir enfadándose mientras él seguía explicándose, y los brazos le fueron bajando por los costados.

—Solo he venido aquí porque he pensado que os podría encontrar a Entreri y a ti —acabó Regis—. No sé en qué lores confiar, y una palabra donde no debo podría causar un desastre.

Dahlia asintió. Sabía que Regis había hecho lo correcto, y su cautela era meritoria.

—No le digas nada a nadie —le advirtió Dahlia—. Vuelve al baile y pasa la noche como puedas, ¡sin bebidas ni humos intoxicantes!

—Ya he tomado las precauciones adecuadas, señora —repuso con una sonrisa astuta; luego, en un impulso, susurró: «Por el amor de las perlas rosas», que era la frase clave para su bolsa, que en realidad era un saco sin fondo, porque contenía un gran bolsillo extradimensional. Metió la mano y sacó una pequeña botella, y luego otra.

—Esto evitará que te envenenen, incluso con alcohol o cualquier otra cosa intoxicante —le dijo a Dahlia, pasándosela—. Y esta otra… —Sonrió malicioso, y alzó la botella en alto, agitándola, mostrándole el ovoide rosa que flotaba en un líquido algo translúcido—. Esta te permitirá acceder a los pensamientos de otra persona, preferiblemente de alguien que se haya excedido un poco con la bebida.

Esa también se la pasó.

—Puede que la encuentres útil, aunque seguramente no la necesitas para discernir lo que piensa cualquier hombre con el que estés hablando.

—¿Juegas con mi vanidad? —replicó Dahlia—. Qué encantador.

—Simplemente digo la verdad, y no finjas que no lo sabes y no sabes cómo usarla —dijo Regis, y cuando Dahlia alzó una ceja añadió con sinceridad—: Porque yo hago lo mismo, al igual que mi encantadora esposa, Donnola.

Al menos, eso hizo que Dahlia soltara una risita.

Esta miró alrededor, aunque estaban en una habitación cerrada y no había nadie más; luego se acercó a Regis y le susurró una dirección al oído.

—Ala Sur —indicó—. Esta noche, pasada la medianoche. Y lleva mucho cuidado por el camino. Sería mejor que aún no te mataran.

Regis asintió, luego cerró los ojos y repitió en silencio la dirección para memorizarla, igual que en sus años en la Casa Topolino en Aglarond, donde las pistas de papel significaban ladrones ahorcados, le habían enseñado.

Cuando abrió los ojos, Dahlia ya había salido de vuelta al baile.

Regis se encogió de hombros e hizo lo mismo. Tenía varias horas que matar, así que, mientras tanto, más le valía divertirse y averiguar todo lo que pudiera.

—Estás despierto.

—Sí, podría llamarlo así. Ojalá no lo estuviera. —El sonido de su propia voz, temblorosa y quebrada, le recordó a Athrogate lo mal y débil que se sentía, como si cada articulación en su cuerpo hubiera sido atravesada por una estaca, como si le hubieran arrancado la piel y se la hubieran vuelto a poner, pero con un forro de bichitos mordedores. Tenía demasiado calor y demasiado frío, todo al mismo tiempo, y con solo pensar en comida ya le entraban ganas de vomitar.

—No tardaré en tener más conjuros que ofrecerte para aliviarte el dolor —dijo Yvonnel.

Haciendo un gran esfuerzo, el enano se alzó apoyándose en un codo y miró alrededor. Seguía sobre el disco mágico, que se estaba moviendo, siguiendo a Yvonnel, que avanzaba lentamente por el camino llevando el poni de Regis por las riendas. Norte, se dio cuenta Athrogate, ya que el agua estaba a la izquierda.

—¿Aún en la costa? —preguntó, dejándose caer, porque la sensación de movimiento, mientras la tierra pasaba bajo el disco, había hecho que se le revolviera el estómago. Este tardó un buen rato en calmársele lo suficiente para que pudiera añadir—: Pensaba que iríamos hacia dentro, para los Riscos y Gauntlgrym.

—Un ejército de demonios está rodeando ese lugar —explicó Yvonnel—. No serviríamos de nada allí, sobre todo en tu estado.

—¡Bah! —Notó que el disco se paraba. Entonces, tuvo a Yvonnel sobre él, mirándolo fijamente.

—Buen Athrogate, te advierto que aún no estás curado, y lejos de estar recuperado —afirmó—. Estoy haciendo todo lo que puedo y continuaré haciéndolo, claro, pero no lo malinterpretes pensando que tu supervivencia está asegurada.

—Bien —masculló él en cuanto hubo descifrado ese comentario pedante y algo obtuso.

Yvonnel lo agarró por el cuello de la camisa y lo obligó a mirarla.

—Podría dejarte morir —dijo con calma—, si realmente creyera que prefieres morir o que tu creencia inmediata de que preferirías la muerte no está solamente causada por el gran dolor provocado por la pérdida de tu ser amado.

—¡Bah! ¿Y tú qué vas a saber? —preguntó el enano.

—Mucho más de lo que crees —replicó la mujer drow—. Crees

que soy joven, pero tengo los recuerdos de la persona más longeva que jamás podrías encontrarte. Más vieja que Jarlaxle por un milenio.

Athrogate carraspeó incrédulo.

—Mírame, enano —le pidió Yvonnel a media voz, y él lo hizo, aunque con un ceño que no podía borrar de su rostro—. Comprendo tu dolor. Es un dolor por el que he pasado muchas veces.

Sorprendido, Athrogate la creyó.

—Seguirá ahí, pero disminuirá, y disminuirá para ti, sobre todo para ti, si sabes que has resuelto esto de un modo que honre la memoria de tu querida Ámbar.

—Entonces, ¿crees que la conocías?

—Ojalá lo hubiera hecho —admitió ella, con sinceridad—. Pero sé de ella. Sé lo que los otros dicen de ella. Sé lo que tú has dicho de ella. Ámbar no era ninguna cobarde, y si estuviera aquí ahora y Athrogate fuera el que estuviera muerto…

—¡Ojalá fuera así!

Yvonnel sonrió y asintió con la cabeza, admitiendo su razón.

—Ella hubiera dicho exactamente eso, dándome la razón.

Eso le llegó a Athrogate; no podía negarlo.

—Y ella, creo yo, saldría de la oscura sombra de su corazón para honrar la pérdida de Athrogate. Ella, si era todo lo que los otros y tú decís, aceptaría mi ayuda y lucharía por recuperar la salud, aunque solo fuera para infligir mayor dolor a aquellos que te hubieran apartado de su lado.

Athrogate no tenía réplica para eso. Muy lista esta mujer, pensó, capaz de darle la vuelta a las cosas de esa manera.

Yvonnel se le acercó mucho.

—Voy a hacer que vuelvas a estar sano y fuerte —le susurró—. Si te gusta tanto la idea de tu propia muerte, entonces, no temerás castigar a los monstruos que te han arrebatado a tu amor.

—Ya, moza, buen argumento me das.

—Y yo estaré a tu lado, Athrogate. Entonces, ¿qué dices? ¿Por Amber Gristle O'Maul de los O'Maul de Adbar?

El enano sonrió, una sonrisa amplia y cálida, luego cerró los ojos mientras Yvonnel comenzaba un conjuro, uno que le envió oleadas de cálida sanación por todo el cuerpo y lo hizo caer en un profundo sueño.

—He pasado en esta maldita ciudad casi toda mi vida desde que regresé de la Infraoscuridad —explicó Artemis Entreri a Regis cuando el halfling se reunió con él y Dahlia en su apartamento del Ala Sur de

Aguas Profundas, mucho más tarde esa noche—. Y ninguno tenemos ni idea de quién es amigo y quién enemigo.

—Y no tenemos tiempo para averiguarlo —replicó Regis. Trató de mantener la voz firme, trató de recordar todo lo que estaba en juego ahí y que la auténtica razón por la que había decidido tener una segunda oportunidad de vida era para tener éxito justamente en esa situación. Aun así, no podía negar que Artemis Entreri le intimidaba. Regis sabía todo lo que se decía sobre ese hombre, de cómo había madurado y se había convertido en una persona mejor, un aliado.

Pero Regis no paraba de juguetear nerviosamente con el muñón de su dedo meñique, perdido en esta vida, y que casualmente imitaba casi exactamente al muñón que había tenido durante la mayor parte de su primera vida, después de que ese mismo Artemis Entreri le hubiera cortado el dedo para enviárselo a Drizzt como mensaje.

¿Había tiempo y una cantidad de hazañas suficientes que pudieran borrar eso totalmente?, se preguntaba Regis.

—Así que has decidió proclamar abiertamente tu presencia, ¿no? —preguntó Entreri, casi sin contener una mueca de disgusto—. Sí, ya lo sé todo de tu actuación en el palacio de Neverember y de Araña Parrafín bebiendo con un par de nobles de Aguas Profundas en la Taberna Driftwood de la ciudad de Neverwinter.

—¿Cómo puedes…?

—Y si yo lo sé, ¿crees que no lo sabrá la mitad de Aguas Profundas? O, al menos, ¿la mitad de los que quieres que lo sepan? ¿En qué estabas pensando para entrar en esa taberna abiertamente? ¿Eres tan tonto para creer que los nombres de Araña Parrafín y Regis no se sabe que son de uno y del mismo?

—No… no tenía ningún motivo para disfrazarme en aquel momento —intentó explicar el halfling—. No se sabía que estaba en la ciudad, y como mi intención era realmente vender vino de Vías Sangrantes no parecía haber ninguna razón para ocultarme. En ese momento, no tenía ni idea de lo profundo…, no, de lo demoniaca que era esta conspiración.

—Pero ahora sí —replicó Entreri—, y aun así esta noche entras en el baile abiertamente como Regis Topolino o Araña Parrafín, o como te apetezca llamarte esta vez.

Regis notó que el estómago se le revolvía, pero se aguantó.

—Palabras muy fuertes viniendo de Barrabus *el Gris* —replicó, y consiguió un bufido de Entreri.

—Ni siquiera finjas que entiendes eso —le advirtió Entreri, manteniendo su agresiva reacción y sin querer discutir ese tiempo largamente pasado de su vida, cuando había sido esclavizado—. Te lo

pregunto de nuevo: ¿por qué has entrado en el baile esta noche?

—Porque esperaba encontrarte a ti —contestó—, o a ella, o a cualquiera de nuestros agentes. No había baile en Delthuntle que no incluyera a algún miembro de la Casa Topolino, en los años que estuve allí.

—Pero ¿abiertamente? —intervino Dahlia.

Regis la miró encogiéndose de hombros.

—¿Cómo habría conseguido una invitación sin ser Regis de Viñas Sangrantes, amigo del rey Bruenor Battlehammer? —Se volvió muy decidido hacia Artemis Entreri—. Nadie mencionó las batallas en el norte. Nadie parpadeó cuando se enteraron de mi identidad, aunque Viñas Sangrantes seguramente está bajo asedio mientras hablamos.

—Viñas Sangrantes ha sido arrasada completamente —repuso el asesino.

Regis iba a replicar antes de que Entreri acabara la frase, pero el peso de esa afirmación le dejó sin aliento.

—Lady Donnola está bien —añadió rápidamente Entreri, y pareció haber algo raro en su voz. ¿Compasión?—. Casi toda la ciudad consiguió bajar en el tranvía a Gauntlgrym y sobrevivir, pero la propia Gauntlgrym está siendo atacada ahora.

Regis trató frenética e inútilmente de encontrar la voz.

—Los señores de Aguas Profundas seguramente saben lo que está ocurriendo en los Riscos —continuó Entreri—. Pero no quieren que nadie, y, en especial, alguien como tú, sepa que lo saben.

—¿Por qué?

—Porque entonces tendrían que hacer algo al respecto —contestó Dahlia, y Entreri asintió.

—Pobre ingenuo —añadió Entreri—. Aún tienes esperanza en el valor y el altruismo de los nobles gobernantes de Faerûn.

—Eso incluiría al rey Bruenor —le recordó Regis.

—Bruenor no es típico de su clase —repuso Entreri—. Es importantísimo que entiendas eso.

—No soy ningún niño sin experiencia.

—Entonces, deja de comportarte como uno.

—¡Pareces creer que tenía muchas alternativas ante mí!

—En eso no te falta razón —dijo Dahlia.

Entreri pensó por un momento y luego asintió.

—Así que viniste a informar y movilizar a Aguas Profundas.

—Había esperado discernir primero quién era aliado y quién enemigo, a través de vuestra información.

Entreri asintió.

—Ojalá eso fuera tan simple. Conocemos al enemigo principal.

—Los Margaster y, seguramente, el propio Neverember.

—Lord Dagult permanece en Neverwinter, por lo que sé. Pero, sí, los Margaster están metidos hasta el cuello. No los subestimes.

—No lo hago. He visto su traición.

—Y eso es solo un parte. Por lo que sé, han comprado la aceptación, si no la alianza de varias otras casas nobles y de la mitad de los guardias de la ciudad.

—Eso no lo sabemos —puntualizó Dahlia.

—Prefiero suponer que es así —repuso Entreri—. Sabemos que es cierto de algunos, al menos, y no creo que sean de los que dejan las cosas a medias.

Dahlia no le contradijo, entonces, siguió un incómodo silencio, el peso del temor palpable en la sala, hasta que Regis lo rompió.

—¿Y qué hacemos? —preguntó casi sin voz.

—Conocemos la cabeza de la serpiente —contestó Artemis Entreri a media voz, y lanzó una mirada, esa horrible mirada, ¡horrible para Regis incluso cuando sabía que él no era el objetivo!, que se había convertido en sinónimo de su reputación durante décadas.

— Por lo tanto, no veo ninguna razón para apelar a la bondad de las autoridades en sí —aceptó el halfling, imitando el letal tono calmado del asesino de tal modo que este alzó una ceja.

Regis se lo tomó como un cumplido.

Pero su momento de orgullo duró poco, porque la puerta se abrió de golpe y lo que parecía una bola rodante de lodo abisal entró en la sala.

11
METOMENTODO EN EL SARCOFOBULOSO

—Sí, pero es que no lo entendéis —le dijo Ivan Bouldershoulder a la reina Mallabritches Battlehammer—. Este es el sarcófago de Thibbledorf Pwent. El Pwent.

—¡Sarcofobuloso! —rio Pikel, que estaba en la escalera opuesta —. Jee, jee, jee.

—Oh, pero lo estamos entendiendo de maravilla —replicó la reina Tannabritches—. Estamos entendiendo que un par de enanos subidos en escaleras en la sala del trono de nuestro esposo, ni a veinte pasos del Trono de los Dioses Enanos, están tratando de romper un monumento que el rey Bruenor puso ahí. ¿Qué es lo que hay que entender, condenado Bouldershoulder metomentodo?

—Por qué lo estamos haciendo —contestó Ivan.

—Metomentodo en el sarcofobuloso, jee, jee, jee —proclamó Pikel.

Los otros tres suspiraron al unísono.

—¿Porque estás esperando que Bruenor ponga su puño en tu ojo? —aventuró Mallabritches.

—¡Bah! —resopló Ivan.

—¡Sois murciélagos! —declaró Mallabritches.

—No, pero estamos pensando que Pwent podría serlo —repuso Ivan, y las reinas de Gauntlgrym se miraron la una a la otra con curiosidad. Antes de que ninguna pudiera decir nada, la sala del trono, que estaba justo al otro lado del muro próximo al oscuro estanque de la gran caverna de entrada, se sacudió bajo el peso de una explosión en el exterior y un centinela enano abrió de una patada la puerta exterior.

—¡Lucha! —gritó—. ¡Los demonios vuelven a la carga! ¡A las armas!

—Bruenor está ahí fuera con Jarlaxle y el papá de Drizzt —le dijo Tannabritches a su hermana, y las dos corrieron a buscar sus armas y armaduras.

—Bueno, vayamos a cargarnos unos cuantos demonios —dijo Ivan

a Pikel, pero este negó con la cabeza y agitó el dedo hacia su hermano.

—Uh, uh.

—¡Ya las ha oído!

Pikel no parecía estar escuchándole, y se estaba dedicando a abrir uno de los cierres del sarcófago que habían soltado de la pared.

—¿De verdad lo crees? —preguntó Ivan.

—Siiíp, síp.

El sarcófago cerrado se movió un poco cuando Pikel metió la mano por detrás; Ivan arrugó el rostro, pensando que su hermano estaba a punto de agarrar la punta de un cuerpo podrido.

—Nop —dijo Pikel.

—¿Nop? ¿Qué? ¿No está ahí?

—Nop —repitió el enano, agitando su cabeza de pelo verde.

—Bueno, ¿dónde? —preguntó Ivan.

Como respuesta, Pikel siseó con la boca muy abierta y se llevó las manos a los labios, con dos dedos hacia abajo para imitar los colmillos de un vampiro.

—¡Para con eso!

—Jee, jee, jee. Nop.

Ivan suspiró.

—Eh, tonto Pwent, ¿por dónde paras? —susurró este. Se agarró a los laterales de la escalera y se deslizó rápidamente los cuatro metros que lo separaban del suelo, mientras Pikel volvía a cerrar y colocar el sarcófago. El viejo Ivan Bouldershoulder se rascó la barba amarilla, sin saber muy bien cómo le iba a decir a su amigo Bruenor que podía ser que tuvieran otro problema.

Una nueva explosión sacudió la sala. Ivan agarró su hacha.

Primero lo primero.

Desde el alto andén de la estación del tranvía, al otro lado del estanque subterráneo, Bruenor observaba la batalla que se desarrollaba en la enorme caverna de alto techo. En ese momento, la acción estaba al fondo de todo, con llamas estallando y rayos destellando, y los fulgores de las repentinas luces mostraban, inevitablemente, los deformes demoniacos soldados de a pie. Los cuernos hacían sonar notas que coordinaban la defensa desde las posiciones estratégicas de los enanos, y los gritos resonaban, pidiendo refuerzos de una estalagmita a otra, o llamando a la retirada a posiciones que seguramente no tardarían en ser sobrepasadas.

Bruenor intentó con todas sus fuerzas sacarse eso gritos y esos

cuernos de la cabeza. Sus fuerzas habían practicado y practicado para ese día. Sabían lo que debían hacer, cuándo luchar, cómo luchar, cuándo retroceder, qué posiciones entregar y en cuáles resistir hasta el último enano.

También Bruenor tenía un papel asignado, justo ahí, en la última línea de defensa, ante el muro que conducía a la propia Gauntlgrym.

Thibbledorf Pwent ya no estaba con él. Athrogate y Ambargrís ya no estaban con él. Dagnabbet era la reina de Mithril Hall y no podría llegar a su lado hasta que esos portales mágicos por fin se pudieran abrir.

Drizzt estaba ahí fuera, en alguna parte. Wulfgar no se hallaba ahí sino en Luskan. Tampoco estaba Regis, que había cabalgado hasta Aguas Profundas. Ni Catti-brie, muy preñada y en casa en Longsaddle. El rey enano se sintió muy solo.

Miró hacia la derecha, por donde Jarlaxle y Zaknafein habían saltado el muro.

—Así que a esto hemos llegado —masculló, pero no dejó que ninguna de sus dudas disminuyera su obstinada e irreductible determinación. Era Bruenor, el rey Bruenor, que se había adentrado en el Valle del Guardián para levantar un ejército.

Era el rey Bruenor, que había reclamado Mithril Hall y lo había llevado a nuevos máximos de prosperidad y fama, que había recuperado Gauntlgrym y había controlado al primordial que alimentaba la forja más mágica de Faerûn.

Era el rey Bruenor, que había unido, o uniría pronto, a los enanos delzou en una única fuerza.

Invencible.

Aun así, se sintió mucho mejor cuando dos viejos amigos corrieron a unirse a él en esa plataforma del tranvía centrada en la pared exterior, al otro lado del estanque que lo separaba de lo que realmente era Gauntlgrym.

—¡Ahé! ¡Ahé! —imploraba Pike a su hermano, señalando un trozo del suelo entre la pared de la estación tranvía y el lago, hacia la derecha, cerca del lugar por donde se habían marchado los dos drow.

—Mi hermano quiere que tú… —comenzó Ivan, pero se detuvo cuando Pikel lo interrumpió con «¡Mi hermanito!».

—Sip, quiere que traigas a tus enanos a través de la puerta hacia la derecha —acabó Ivan, señalando el lugar que Pikel había indicado —. Tiene una pequeña sorpresa para parar a los demonios que los persigan, una que te los pondrá en bandeja para tus ballestas y catapultas.

Bruenor miró de un Bouldershoulder al otro, y finalmente asintió

para asegurarles que confiaba en ellos.

—Y aquí, si me permites —añadió Ivan, mientras alzaba un gran carcaj lleno de pesadas saetas de ballesta de un diseño poco común. Cogió una del grupo y se la tendió a Bruenor para que la viera—. Diseño antiguo —explicó—. Hecha por Cadderly.

—¡Cadderly! ¡Buum! —dijo Pikel.

—Sip, buum —repitió Ivan, y señaló el centro abierto de la larga saeta, donde se hallaba una minúscula botellita llena con algún líquido y sujeta solo por finos hilos de material desde la mitad de la parte delantera hasta el final—. Cuando se clava, se dobla. Y cuando se dobla…

—¡Buum! —exclamó Pikel, alegremente.

—Aceite de impacto —comentó Ivan—. Sin duda dejará su marca.

—Repártelas por ahí, buen enano —dijo Bruenor a Ivan.

—¡Ahé! ¡Ahé! —reiteró Pikel, señalando con su único brazo insistentemente el punto a la derecha.

—Sí, ahé. —Bruenor le siguió la corriente, empleando la propia palabra del enano.

—Jee, jee, jee.

—¡Buscar la luz! —gritó Bruenor a sus comandantes a lo largo del muro—. ¡Decid a los muchachos por toda la caverna que tenemos amigos dirigiendo su fuego!

—¿Por dónde nos vas necesitando, mi rey? —llegó desde detrás, en la voz de una mujer, y Bruenor se volvió y vio a sus dos reinas, adecuadamente apodadas Puño y Furia, corriendo a unirse a él en la plataforma. Marcadas por cien batallas y con tanta pelea dentro como Thibbledorf Pwent en una taberna goblin, las reinas hermanas, poderosas y preparadas, sin duda fueron una inyección de ánimo para Bruenor.

—Junto a mí —les contestó, y sí que las necesitaba, y también a los Bouldershoulder.

El rey Bruenor Battlehammer asintió e hinchó su musculoso pecho. No estaba solo.

De voltereta a giro, de pared a suelo, de suelo a pared, Jarlaxle y Zaknafein se iban cruzando en cada carrera y cada salto, las espadas de uno siempre cubriendo los movimientos del otro. Pasaron demonios grandes y pequeños, mataron a gordos y flacos, y siempre se habían ido antes de que algo pudiera tocarlos, corriendo libres, como Zaknafein decía, alrededor de la siguiente estalagmita, dando saltos mortales, volteos, palomas y carreras, con una creciente horda de

demonios furiosos persiguiéndolos.

—Punto de retorno —gritó Jarlaxle, mientras bajaban por una extensión, un carril derecho y ancho que culminaba en un par de estalagmitas con pasarelas construidas en lo alto.

Zaknafein metió la mano en la bolsa y sacó un puñado de bolitas de cerámica recubiertas especialmente con aceite encantado para encerrar la energía de su interior. Las tiró a su espalda, seguro de que alguno de la horda que los perseguía de cerca quebraría el revestimiento y liberaría la magia.

Corrió hacia la derecha, ganando altura en la cuesta de un montículo, luego saltó y giró en el aire para caer corriendo a toda velocidad y cruzando el camino de Jarlaxle, mientras el jefe mercenario corría de igual modo en el otro sentido.

Esa avenida tras ellos se iluminó cuando la horda de demonios que los perseguía aplastó las bolitas y liberó la brillante luz mágica encerrada en su interior. La respuesta fue casi instantánea: las catapultas laterales soltaron su munición y los dardos de las balistas vibraron en el aire sobre la cabeza del par de drow.

Detrás de los compañeros, los demonios menores murieron por docenas bajo esas andanadas.

El par rodeó el enorme montículo, luego cruzó un canal lateral y corrió alrededor de otro, torciendo y orientándose de nuevo en la dirección aproximada de Gauntlgrym, buscando otro pasaje adecuado para una nueva carnicería.

Desde una posición lateral, no lejos del par que corría, Drizzt observaba a su padre y su amigo con creciente admiración y alegría; ¡alegría de ver a su padre tan dispuesto a arriesgar su vida por la causa de la buena gente de los Riscos!

Con Taulmaril el Buscacorazones en la mano, el explorador calculó el progreso de los dos drow, maravillándose de su coordinación y movimientos, y descifrando inmediatamente los elementos que marcaban sus saltos y cruces, aparentemente al azar. Drizzt pasó por detrás del montículo de una estalagmita y vio a los dos drow, que completaban un amplio giro ante él; luego, se fijó en un grupo de demonios chasme, que pretendían interceptarlos.

Lanzó sus flechas, que dejaron estelas de plata con el poder de los rayos mágicos, y estas sobrevolaron a Zaknafein y Jarlaxle para alcanzar tras ellos a los demonios en sus bulbosos rostros.

Los chame fueron cayendo, girando y estrellándose, uno tras otro. Y mientras disparaba la última andanada, Drizzt se volvió y retorció el

arco mágico, desmontándolo de nuevo para que le cupiera en la hebilla del cinturón, mientras salía corriendo.

Jarlaxle y Zaknafein salieron por otra esquina, y, esta vez, un tercer compañero saltó con ellos; giró ante Zaknafein mientras saltaba y aterrizó frente a Jarlaxle, y salió corriendo junto a ellos para mantenerse a su altura.

—¡Orbes! —gritó Jarlaxle mientras torcían otra esquina y quedaban a la vista de del muro defensivo exterior, a la izquierda de la estación del tranvía. Zaknafein y él saltaron en paloma cruzándose, y ambos sacaron puñados de bolitas de cerámica portadoras de luz. Mientas, Drizzt corría hacia el lado, se metía en un recoveco sombrío en el montículo de una estalagmita y una vez más sacaba su arco mágico de la hebilla del cinturón.

Llegaron los demonios en persecución, voraces, demasiado centrados para darse cuenta de que, de nuevo, estaban chafando bolitas de luz que revelaran su posición.

Bolas de catapultas y dardos de balistas llenaron el pasaje hacia ellos, arrasando, derritiendo y empalando, y la carnicería aumentaba con el explorador drow y su arco recurvado, ya que Drizzt Do'Urden fue lanzando flecha tras flecha, misiles que se volvían más potentes ante la horda de demonios detenida, porque las flechas de Taulmaril atravesaban su primer objetivo para alcanzar letalmente al siguiente en la fila, e incluso al tercero, en muchas ocasiones.

Los demonios se derretían bajo la avasalladora andanada, y tardaron mucho en darse cuenta de la presencia de Drizzt y su arco.

Cuando lo hicieron, la persecución tomó una nueva dimensión, pero Drizzt estaba preparado para ellos.

—Guenhwyvar, te necesito —pidió a su estatuilla mágica, y la neblina gris se fue materializando ante él cuando la leal pantera acudió a su llamada, formando ante un vrock que atacaba y abatiendo al demonio buitre con tanta facilidad como un leopardo real podría haber cazado un gallo.

Drizzt empezó a correr con las cimitarras en la mano. Se fijó en otra zona iluminada por las bolas de cerámica mágicas, y, entonces, toda la caverna se sacudió con la estruendosa resonancia de las catapultas laterales. Saltó a lo alto de un bajo muro, vio a una demonio márilith, con una espada en cada uno de sus seis brazos, y fue a interceptarla.

Drizzt viró hacia su izquierda, saltó a una piedra más baja y dio una voltereta desde ahí para atacar con fuerza a la criatura. Sus armas resonaban limpiamente contra las múltiples cuchillas de ella. Hacia fuera fue su hoja derecha, Muerte Helada, y desvió tres de las espadas

de la demonio márilith; luego, se ocupó del otro lado y volvió de nuevo, parando los ataques que la demonio iba lanzándole con las diferentes armas.

Por arriba y por abajo fue la cimitarra, y Drizzt dio una vuelta para lanzarle una patada alta y rápida, que se estrelló contra la cara de la demonio para atontarla.

Con un siseo de protesta, la márilith se alzó y abrió los seis brazos, como un águila coronada a punto de devorar su presa.

Pero cuando la criatura se erguía y se echaba hacia atrás, se dio con un misil vivo de músculo, garras y dientes.

Drizzt no pudo esperar y salió corriendo, disparando flecha tras flecha para iluminar el camino ante él y limpiarlo de demonios, y Guenhwyvar no tardó en correr a su lado. De nuevo se había separado de Jarlaxle y su padre, pero estos no lo necesitaban, y, al contrario, porque al ver su precisión se temió que su presencia podría hacerles fallar.

Ellos sabían que él también estaba allí, corriendo y disparando, saltando sobre los montículos de estalagmitas y torciendo demasiado a menudo y deprisa para que los invasores pudieran perseguirlo.

Y, si lo hacían, Drizzt conocía esa caverna mucho mejor que ellos. Sabía dónde estaban los enanos ballesteros y también sabía cuáles eran las trayectorias de las catapultas y las balistas.

Los demonios estaban a punto de pagar un alto precio por perseguirle.

El fuego demoniaco rugía por toda la caverna. Las formaciones de chasme volaban por las estalactitas, muchas huecas y ocupadas por ballesteros y ojeadores. Al lanzarse contra ellos, los demonios encontraban fuego fulminante, saeta tras saeta, que los derribaba.

Pero había demasiados; a pesar de toda la masacre en el corredor, casi toda infligida a los invasores, los enanos se veían obligados a retroceder una y otra vez, corriendo por túneles junto al techo hasta la siguiente posición defensiva, y a medida que esas posiciones se iban tomando más enanos se veían obligados a pasar al otro lado del muro del tranvía, deslizándose por lisos postes en el interior de conductos construidos.

—El tercio más lejano está perdido —informó McCorbis Gemcutter a su rey y dos reinas desde ese muro.

—¿Han conseguido salir todos? —preguntó Bruenor.

El enano, sangrando por los muchos arañazos y golpes recibidos al arrastrarse rápidamente por los estrechos túneles de piedra, solo se

encogió de hombros.

—No he visto a nadie morir, pero he oído gritos. Gritos de enano.

Bruenor asintió sombrío y palmeó al enano en el hombro; luego, miró hacia la caverna mientras la batalla se acercaba lentamente.

—Los estaremos conteniendo aquí, no lo dudes —dijo la reina Tannabritches.

—Sí, y luego los haremos retroceder por el corredor y arriba por el túnel, y puede que les pase un tranvía por encima en la Rampa, ¡solo para divertirnos!

Desde algún punto, a la derecha, se oyó disparar una ballesta.

—¡No disparéis, muchachos! —gritó Bruenor, y luego añadió para los que estaban cerca—: Quizá lleguen más de los nuestros. —Miró a sus reinas y asintió, y las dos corrieron para hacer correr la voz.

Pero apenas se habían alejado una zancada cuando se vio un destello cegador seguido de una atronadora réplica en la caverna, por lo alto del techo. Cayeron piedras y las siguieron enanos desde lo alto.

—¡Están encontrando los túneles de paso! —gritó Bruenor—. ¡Preparad los arcos para arriba! ¡Ivan! —Miró hacia atrás y vio a los hermanos Bouldershoulder de pie junto al oscuro estanque, entre la plataforma del tranvía y el muro de la derecha—. Van a llegar muchachos corriendo —les gritó Bruenor.

Ivan señaló hacia las puertas en esa parte del muro, ante las cuales Pikel y él habían estado caminando.

—Estas. —El viejo barba amarilla gritó de vuelta a Bruenor—. ¡Tráelos a estas puertas!

Ivan se volvió y lanzó un agudo silbido, y Bruenor miró al otro lado del estanque y vio a docenas de enanos preparando sus pesadas ballestas.

Otra enorme explosión sacudió la caverna y salió fuego de uno de los montículos de estalagmita vaciados, que arrasó catapultas laterales ardientes.

—¡Exprimidores! —gritó Bruenor.

Sus bien entrenadas fuerzas ya estaban a ello, rodando las pesadas máquinas aplastadoras sobre el puente del estanque; luego, las bajaron por un camino que se bifurcaba hasta la puerta de la entrada principal. Las máquinas no eran más que enormes arietes de punta plana con largas varas extendiéndose por detrás para que las empujaran enanos corriendo. Era difícil echar a rodar una de esas cosas con alguna velocidad, pero mucho más difícil era detenerlas cuando se conseguía.

—Vuestros hermanos y hermanas van a venir corriendo —gritó Bruenor a los enanos que se alineaban en los parapetos—. Con

demonios justo detrás y demonios volando por encima. ¡Dadles a esos perros un rápido viaje al infierno que los engendró!

Zaknafein subió corriendo y se lanzó hacia atrás, estirando los brazos y las piernas para acortar el salto, que lo llevó a varios pasos de un poderoso demonio con pinta de jabalí. La feroz bestia saltó hacia él, cegada de furia, demasiado hambrienta para darse cuenta de la presencia de un segundo cuerpo, que se aprovechaba del corto salto de Zaknafein.

Jarlaxle apareció entre el demonio y Zaknafein, cortando de izquierda a derecha ante su amigo, sus espadas trabajando con furia mientras pasaba; en cuanto estas dejaron de alcanzar su objetivo, comenzó a flexionar el brazo para lanzar primero una espada y luego una daga tras otra, que iban apareciéndole en la mano desde la bolsa mágica que llevaba en la muñeca; una lluvia de punzantes misiles cayeron sobre el demonio.

La extraña criatura, que corría encorvada, casi a cuatro patas, chillaba al clavársele cada una de las dagas, pero de algún modo consiguió mantener su objetivo en Zaknafein y cargó en su contra

Pero Zaknafein ya no estaba allí; había realizado una fácil pirueta lateral hacia la izquierda, pero se giró a medio salto, cayó de pie y volvió directamente. Alcanzó a la bestia demoniaca cuando esta se volvía hacia él y la pilló por detrás de los colmillos. Con sus buenas espadas, acabó el trabajo que Jarlaxle había comenzado.

Mientras el demonio caía hacia un lado, ya deshaciéndose y humeando al regresar su fuerza vital a los planos inferiores, Zaknafein se fijó en que la expresión de Jarlaxle no era de victoria.

—Nuestro juego se está acabando —dijo Jarlaxle, e indicó hacia la izquierda con la barbilla, hacia lo más hondo de la caverna, detrás de Zaknafein.

Cuando el maestro de armas se volvió, lo entendió, porque los demonios se estaban organizando bien e iban expulsando a los enanos de un atrincheramiento tras otro.

Las ballestas restallaron en el muro exterior, el muro del tranvía.

—A la izquierda del tranvía, ha dicho Bruenor —le recordó Zaknafein—. Llevemos a los enanos una hueste que masacrar.

—Ya están luchando desde el muro —dijo Jarlaxle—. Puede que los enanos se estén retirando del todo.

—¿Hasta qué punto confías en el rey Bruenor?

Jarlaxle sonrió levemente.

—Llevémosle una hueste.

Salieron corriendo, hacia el fondo de la caverna, una ruta circular que los llevaría de vuelta al muro del tranvía, por todo el contorno izquierdo de la vasta caverna. Tuvieron cuidado de no volver a enfrentarse directamente con ningún monstruo; su objetivo era incitarlos, no quedarse atrapados en combates.

Tomaron atajos y saltaron alto. Zaknafein se deslizó de rodillas por debajo del silbante golpe de un martillo gigante, blandido por los gruesos brazos musculados de una enorme bestia rechoncha que salió por uno de los callejones laterales.

Jarlaxle prefirió saltar; incluso tocó brevemente el martillo para impulsarse en una voltereta y una rueda que lo dejó de nuevo de pie y corriendo.

—¿Tienes tu juguete? —gritó Zaknafein, cuando una hueste de chasme y otros monstruos voladores aparecieron en lo alto y se lanzaron sobre ellos.

Jarlaxle se agachó, rodó por el suelo y se puso en pie con un extraño objeto parecido a una rueda en las manos y una sonrisa astuta en el rostro.

—A veces tengo demasiados juguetes para acordarme de todos —explicó, manipulándolo rápidamente para sacar cuatro plumas del objeto y clavarlas en cuatro agujeros equidistantes en la rueda interior.

—Akadi —ordenó, y también dijo el nombre de un poderoso ser aéreo y siguió corriendo, con Zaknafein a su lado.

Jarlaxle se aseguró de sujetar el objeto lejos de sí, mientras las plumas comenzaban a girar cada vez más deprisa, creando un pequeño vórtice. Lo sujetaba con dificultad, y Zaknafein se fijó en que Jarlaxle parecía tener dificultad con algo más, como si tuviera miedo del poder que tenía entre las manos.

—¡Hazlo ya! —gritó el maestro de armas, y Jarlaxle rugió y agarró el objeto con más fuerza; gritó de nuevo la orden con más insistencia, exigiendo al objeto todo lo que le pudiera dar.

Y ya sujetaba el extremo inferior de un tornado, que alzó moviéndolo de un lado al otro y enviando demonios aéreos dando vueltas de cualquier manera. Lo bajó hacia el camino por el que habían llegado, pensando en desbandar a los perseguidores más cercanos, pero en cuanto el objeto se puso de lado el encantamiento cesó de golpe, aunque había sido suficiente para que ganaran algo de tiempo.

—¡Corre! —gritó Zaknafein, y eso hicieron.

Una horda de enemigos, con docenas de demonios menores y unos cuantos seres poderosos como vrocks, glabrezus u otros

monstruos deformes, enormes y terribles, le siguió en una atronadora persecución.

Drizzt se lanzó al suelo en una voltereta, al parecer desesperado por alejarse de las llamas demoniacas que fluían de lo que parecía ser el poderoso comandante de ese asalto: una gigantesca monstruosidad bípeda que creaba un campo de llamas a su alrededor y blandía una reluciente espada roja y un látigo que lanzaba rayos al restallar. Un bálor. El mismo del que había huido en la estación del tranvía, en la superficie.

Drizzt conocía muy bien ese tipo de demonio, porque había luchado conta ellos y contra uno en particular, Errtu, en varias ocasiones. Conocía los escudos de llamas que fluían de sus enormes cuerpos, retorciéndose y humeando cada vez que el monstruo pisaba. Conocía sus terribles látigos.

Los conocía.

Pero ese bálor en concreto no lo conocía a él, al parecer, porque podía oír su cruel risa victoriosa mientras él rodaba y se movía entre las llamas.

Porque si el demonio hubiera sabido con quién estaba tratando, habría sabido que esas llamas no tocaban a Drizzt Do'Urden, no mientras tuviera Muerte Helada en la mano, una hoja que ansiaba absorber la mismísima fuerza vital de esos seres de fuego.

Pero Drizzt no quería que el bálor averiguara eso, porque los conocía. A esos seres crueles les gustaba jugar con su presa antes de matarla.

Así que Drizzt rodó y gritó. El látigo chasqueó muy cerca y sí que le pinchó, así que gritó de nuevo y luego se hizo un ovillo. Rodillas y codos en el suelo. El rostro sobre el suelo caliente. Oyó acercarse al monstruo, tan seguro de sí mismo que ese demonio mayor ni siquiera trató de disimularlo. Alzó su enorme pezuña para aplastar a Drizzt…

… y el drow rápidamente rodó sobre su espalda y plantó el pomo de Muerte Helada contra el suelo, sujetándola con todas sus fuerzas y determinación cuando el ardiente demonio la pisó con todo su peso detrás.

¡Cómo aulló el bálor!

¡Cómo se sacudió de un lado al otro!

Pegó un bote, rugiendo mientras Muerte Helada se tragaba su esencia vital, y lanzó una patada con toda su gigantesca fuerza, tanto que envió a Drizzt rodando por el suelo.

El drow rodó y contorsionó el cuerpo perfectamente para

absorber el impulso de ese lanzamiento y transferirlo, mientas se levantaba en un alto salto y una patada circular que llevó su pie a la cara del mastodonte que le perseguía.

Normalmente, un bálor casi ni notaría una patada así de un mero elfo, pero esa no era una cualquiera. El aprendizaje de Drizzt con el Gran Maestro Kane le había enseñado a controlar su propia energía vital y a guiarla por los miembros con un efecto devastador. Así que, cuando golpeó la cara del demonio con el pie, le tiró la cabeza hacia atrás y lo hizo retroceder tambaleándose, con lo ojos rojos desenfocados y la lengua colgándole entre los serrados dientes.

A Drizzt le hubiera encantado cargar contra él y enzarzarse en una pelea, pero el demonio no estaba solo, sino todo lo contrario, y muchos otros aparecieron no muy lejos.

Su vacilación le costó cara.

El bálor extendió sus gigantescas alas de murciélago e hinchó el pecho, mientras lanzaba el brazo hacia delante y enviaba el horrible látigo en toda su extensión. Drizzt notó el dolor mientas huía, agudo y cargado de fuego y veneno.

Bruenor observaba nervioso desde la parte derecha del muro defensivo exterior, lejos de la estación del tranvía y sobre las puertas que Ivan había indicado. Divisó un gran grupo de enanos que huían corriendo a toda velocidad con una horda de monstruos pisándoles los talones. El rey enano hacía una mueca de dolor cada vez que un retrasado era atrapado para ser devorado por los demonios.

—Dadles cobertura —gritó a los ballesteros—. ¡Tirad más alto que un enano y más bajo que un demonio! ¡Y matad a esas malditas moscas gordas!

Las ballestas comenzaron a cantar desde el muro, pero esas andanadas parecían de risa ante el puro volumen de la presión demoniaca.

—¡Corred, mis muchachos! —gritaba Bruenor a las fuerzas que se retiraban, golpeando su hacha llena de muescas contra su reluciente escudo—. ¡A mí! ¡A mí! ¡Por vuestra vida, a mí!

Un demonio chasme, por delante de la horda y por delante de los enanos que huían, se lanzó desde la oscuridad superior sobre el rey enano. Pero Bruenor lo vio. Con gran temple, mantuvo su postura, como si no lo hubiera localizado hasta el último segundo, y, entonces, se volvió rápidamente y lanzó el brazo derecho con toda la velocidad y la fuerza que el rey enano poseía. Y su hacha, esa arma legendaria, encantada de nuevo en el fuego de la Gran Forja de Gauntlgrym,

seccionó el demonio desde el rostro humano hasta el culo de insecto, partiéndolo casi por la mitad.

Los enanos vitorearon. Las ballestas dispararon de nuevo.

—¡Corred, Battlehammer! —gritó una docena de voces, luego cien, animando a sus hermanos.

Bruenor miró hacia abajo, al interior del muro, y vio un grupo preparado para abrir la amplia puerta. Apartó un poco la mirada del muro y vio a Pikel Bouldershoulder firmemente de pie, con los ojos cerrados y mascullando algo.

—Confía en el loco duu-dad —se recordó Bruenor en silencio.

Los enanos en retirada se acercaban a las puertas, y las andanadas de las ballestas se hicieron más afinadas y devastadoras, con varios ballesteros trabajando en conjunto para enviar algunas hacia los demonios más grandes que podía ver entre los monstruos a la carga.

—¡Puertas! —gritó Bruenor, pero no había acabado de pronunciar la palabra cuando llegó un grito desde el otro extremo del muro, lejos, hacia la izquierda, avisando que una segunda horda de demonios llegaba con fuerza.

Bruenor se mordisqueó el labio, pensando que debían de ser Jarlaxle y Zaknafein, que traían monstruos para ser masacrados. Pero él no podía estar allí, no con un gran grupo de Battlehammer en retirada a punto de ser atrapados. Asintió mientras se recordaba una vez más que debía confiar en sus fuerzas, porque en el otro extremo del muro, a la izquierda de la estación del tranvía, estaba la posición más fortificada de todas, cargada de artillería y comandada por generales bien capaces.

Bajo él, las puertas se abrieron y los muchachos en retirada fueron entrando. Los arqueros se apoyaron sobre los parapetos, disparando a los demonios más avanzados, tratando desesperadamente de conseguir algo de espacio. Aun así, nunca cerrarían las puertas a tiempo, y muchos enanos lo gritaron, preocupados.

Pero Bruenor solo sonrió, preparó su hacha y su escudo y observó a los primeros incursores. Luego echó una mirada a Pikel, que volvía a tener los ojos abiertos, agitando su único brazo y sus dedos. Y vio que las plantas nacían de la arena y de las grietas de las piedras, que salían ante la llamada del poderoso e inusual druida enano.

Esas plantas sorprendieron a los enanos que corrían, pero no les hicieron tropezar.

Esas plantas no fueron vistas por la hambrienta horda hasta que comenzaron a agarrarles las piernas, sujetándolos con fuerza.

—¡Bueno, a por ellos! —oyó Bruenor gritar a Ivan

Bouldershoulder, y el aire se llenó con el chasquido de cientos de pesadas ballestas que lanzaban unas saetas muy largas y especiales sobre los demonios ralentizados.

Cada saeta que alcanzaba un objetivo, o casi, se doblaba sobre sí misma y el vial central se rompía en el impacto; los dos pesados extremos chocaban con el aceite entre ellos.

Un centenar de atronadoras explosiones envió trozos de demonio por los aires e hizo volar la punta de las saetas a través de la bestia alcanzada, para llevarse por delante a una segunda, una tercera e incluso una cuarta de las de detrás.

De nuevo cantaron las ballestas; aullidos y chillidos sobrenaturales cubrieron la caverna, y el humo de los cadáveres que se deshacían le llenó la nariz a Bruenor.

¡Qué olor tan hermoso y desagradable, a la vez, el hedor más dulce y horrible del mundo!

Los Battlehammer que habían estado huyendo se volvieron todos de golpe, con las brigadas de Ivan apresurándose a unírseles y los arqueros cargando para lanzar una tercera andanada devastadora.

—¡Cerrad las puertas! —gritó Mallabritches, cuando esa tercera andanada voló por los aires y cayó sobre la horda, disminuyendo la cantidad de demonios de tal manera que no cabía mucha duda de que Ivan y los otros podrían destrozarlos sin problemas.

Así que, sí, lo lógico era cerrar las puertas, asegurar el muro, hacer que la horda retrocediera e irlos abatiendo desde el parapeto.

Pero el rey Bruenor tenía otra idea.

—¡Battlehammer! —gritó, y para sorpresa de todos el poderoso rey Bruenor saltó desde el muro, y no a la parte interior, para unirse a Ivan Bouldershoulder, sino a la exterior, entre los demonios desorientados y destrozados. A pesar de ese movimiento inesperado, las reinas Puño y Furia enseguida saltaron para flanquearlo, entre trozos de demonio volando hacia todas partes con cada pasada de esa poderosa hacha. Una veintena de enanos con escudos, todos ellos Revientabuches, la guardia de élite de Bruenor, corrieron a saltar el muro y rodearon a sus reyes, ansiosos de batallar.

E Ivan Bouldershoulder y sus muchachos acabaron con los demonios atrapados dentro del muro, y no tardaron en cruzar las puertas, el propio viejo Ivan en la punta de esa cuña voladora de destrucción.

Con las puertas abiertas, los ballesteros de Ivan apuntaron sus ballestas y saetas explosivas más arriba y, pronto, chasme destrozados y otras amenazas voladoras fueron cayendo arremolinados como las nieves agitadas de una ventisca en el Valle del Viento Helado.

Jarlaxle se inclinó mucho hacia la izquierda, enganchó los dedos en una grieta de la piedra y se impulsó alrededor de la base de un montículo, alzando los pies y dando un salto lateral para aprovechar el impulso mientras cubría el brusco giro. No tenía tiempo de bajar el ritmo, ni Zaknafein tampoco, quien corrió detrás del casi horizontal Jarlaxle, saltó sobre la amplia base de la estalagmita, se impulsó en un salto hacia delante hasta un punto más alto y, luego, con un segundo salto, llegó al borde, estiró las piernas para aprovechar la rampa y corrió por ella con la misma increíble habilidad con la que su hijo se había ganado su reputación.

Llegó al suelo detrás de Jarlaxle, que ya se incorporaba y corría, pero con más impulso, el suficiente para estar enseguida corriendo al lado del renegado.

Ya estaban en el último tramo de su carrera, con el muro exterior de Gauntlgrym a la vista, con las explosiones, los gritos y los chillidos de la batalla resonando ante ellos y hacia la izquierda.

Jarlaxle se preguntó si los enanos habrían sufrido una presión excesiva en otras zonas; ¿la defensa coordinada que había sido prometida en este lado del tranvía ya no podría ser? El mercenario dejó de lado esos pensamientos. No tenía tiempo para eso. No tenía tiempo para nada excepto para avanzar.

Zaknafein y él siguieron corriendo, un último esprint para cubrir los últimos cientos de zancadas hasta el muro.

Y, entonces, ¿qué? Porque no había una puerta abierta ante ellos, ni escalerillas de cuerda o madera que colgaran para ayudarles a ponerse a salvo.

Se abrieron trampillas en el muro, mostrando las relucientes puntas con pinchos de unos enormes dardos de balistas. Otras dos trampillas en el muro cayeron, y mostraron catapultas laterales cargadas hasta el tope, a punto de disparar.

Y aparecieron enanos en lo alto del muro, apuntando pesadas ballestas.

—¡No nos esperéis! —gritó Zaknafein.

—¿Qué? —jadeó Jarlaxle al oírle.

En lo alto del muro, algunos enanos dispararon apuntando a lo alto y con las saetas cortando el aire; algunas alcanzaron demonios; otras, estalactitas y todas se plegaban y estallaban con potencia y belleza.

—¡Disparad, muchachos! —se oyó un grito desde el muro.

Zaknafein gritó, al ver que la andanada se dirigía directa hacia su cara. Pensó que resultaba ridículo haber regresado a esa vida, junto a su hijo, solo para que lo mataran tan rápido. ¿Y por enanos? Aun así,

esos eran los amigos de Drizzt, se recordó. Si su último acto en su renacimiento era ayudar en esa defensa, pues que así fuera; tendría que confiar en Jarlaxle y en su hijo para que su sacrificio valiera la pena.

Pero, entonces, muy de repente se encontró volando, cayendo por un inesperado pozo, golpeándose de lado a lado y arañando el suelo para mantener su precaria estabilidad.

—¡Déjate ir, imbécil! —le gritó Jarlaxle, desde detrás. Entonces, Zaknafein lo entendió y, cuando la balista disparó, dos enormes lanzas cortaron el aire con una cadena pesada y afilada que colgaba entre ellas, y mientras las catapultas laterales, una, dos, tres por la izquierda, y una, dos, tres por la derecha, lanzaban su carga, Jarlaxle y Zaknafein caían en el agujero mágico. Jarlaxle cogía el borde trasero al pasar y Zaknafein se llevaba el de delante sin darse cuenta, mientras caían juntos para convertir, así, el pozo en un espacio extradimensional.

Estaban fuera de la matanza, aunque la oían: gritos demoniacos de sorpresa y dolor. Y la olían, mientras los cadáveres de los demonios se deshacían en los humos abisales que llevarían la esencia vital del huésped de vuelta a los planos inferiores.

Sin embargo, en la oscuridad, no pudieron verlo.

La matanza y el caos se intensificaron cuando los primeros exprimidores rodaron por esa calle izquierda. La artillería y las andanadas de las ballestas ya había destruido a muchos demonios y habían creado la confusión entre los restantes, lo que hizo que, en muchos casos, se volvieran unos contra otros.

Los exprimidores hicieron un buen trabajo ocupándose del resto.

Pero siempre había más.

Con Bruenor, Puño y Furia a la cabeza, los enanos no iban a ceder su ventaja. Avanzaron en un apoyo y una coordinación perfectos: los exprimidores abrían zanjas en el bloque de demonios, las formaciones de cuña de los enanos atacaban a los restantes y los hacían pedazos.

Y ahí estaba el rey, en el vértice de una de esas cuñas, animando a sus fuerzas tras él. Su poderosa hacha llena de poder de la forja de Gauntlgrym y su portador repleto de la fuerza mágica del Trono de los Dioses Enanos se abrían paso a través de cualquier defensa que los demonios trataran de oponer.

Mientras los enanos presionaban calle abajo, pasando al invisible

refugio de los dos drow, Jarlaxle lanzó una ojeada por el borde de su agujero portátil. La horda demoniaca había sido diezmada y los que quedaban, sorprendentemente, le habían dado la espalda y huían por la entrada de la caverna, de vuelta por donde habían entrado, con las fuerzas enanas persiguiéndolos sin descanso.

—¿Cuándo han aprendido los demonios a retirarse? —preguntó Zaknafein, pero Jarlaxle solo pudo encogerse de hombros.

La risa del bálor se fue quedando atrás mientras el explorador aceleraba alejándose, serpenteando por el laberinto de estalagmitas. El monstruo creía que el veneno mataría a Drizzt, sin duda, y de haber sido Drizzt alguien de menos talla, de no haber sido entrenado por el Gran Maestro de las Flores, seguramente lo habría hecho. Incluso mientras corría, el drow flexionaba y relajaba los músculos, notando el veneno en la herida, empujándolo fuera de su carne. Para cuando hubo hecho el tercer giro, el veneno había sido eliminado y el explorador siguió corriendo.

Al llegar al fondo de la caverna, Drizzt también se sorprendió por el repentino y violento cambio de situación en el muro exterior, por la pura carnicería que tan de repente había sido infligida a los demonios invasores. Se fue hacia el lado todo lo que pudo y encontró un agujero resguardado junto a la Rampa, desde el que podría lanzar una andanada de flechas de luz. Dejó que los primeros demonios pasaran: monstruos menores y, sobre todo, los manes, monstruos deformes y como zombis.

Siempre que se acercaba un demonio mayor, Drizzt notaba que torcía hacia la derecha, moviéndose por la caverna hacia la salida de la Rampa, lo que tenía sentido porque a solo unas cuantas docenas de pasos las criaturas estarían corriendo colina abajo, en vez de cubrir la pronunciada subida hasta la superficie de ese túnel.

Pero condujeron a todos los mejores demonios, su carne de cañón, hacia el túnel que subía seguramente para dividir la fuerza enana que los perseguía.

Un hábil movimiento, pero Drizzt no acababa de entenderlo. Estaban retirándose. Eran demonios y estaban huyendo, llevándose con ellos su carne de cañón, que consideraban prescindible.

El drow salió de su resguardado recodo, a la vista de unos manes que se aproximaban…

… y que no parecieron verle en su camino por el túnel.

Por pura intuición, Drizzt se arriesgó: apuntó Taulmaril y disparó hacia el grupo; le hizo un agujero a un mane y luego al que iba detrás

de él; ambos cayeron como humeantes carcasas.

Incluso con ese ataque, el resto siguió su decidida marcha hacia la entrada de la Rampa y del túnel que se alzaba después. La inmediata reacción de Drizzt fue aprovecharse de esa circunstancia extraña e inesperada, y empleó Taulmaril con un efecto devastador. Los manes caían de dos en dos o incluso de tres en tres; los chasme caían desde lo alto, destrozados por los misiles encantados del arco conocido como Buscacorazones.

Drizzt siguió disparando e incluso fue hasta el túnel de entrada del tranvía y subió detrás de los manes y otros demonios menores, mientras lanzaba flecha tras flecha entre sus filas, esperando que se volvieran

Pero no lo hacían.

Algo iba muy mal ahí.

Salió del túnel, de vuelta a la caverna, y vio a otro grupo de demonios acercándose en medio de una feroz lucha…, pero, no, no era lucha, era matanza… Detrás, los enanos los perseguían, abatiendo monstruos.

El otro lado parecía estar más tranquilo, pero un segundo grupo de enanos se acercaba con fuerza; Drizzt lo vio sobre todo por las saetas explosivas que hacían volar por los aires piedras y demonios rezagados.

El no saber por qué los demonios estaban retrocediendo heló a Drizzt.

Sabía que era una temeridad, pero, de todas formas, sopló el silbato que le colgaba del cuello para llamar a Andahar. Subió a él y el unicornio salió corriendo, subiendo el túnel del tranvía. Drizzt cubrió su ascenso con una andanada de flechas, luego redujo el arco, lo devolvió a la hebilla del cinturón y sacó las dos cimitarras. No necesitaba guiar a Andahar con las manos, porque el corcel mágico entendía telepáticamente sus órdenes. Se acercó a la retaguardia de los demonios, que siguieron sin prestar atención a su presencia, e hizo que Andahar se metiera entre ellos. Atropelló a los monstruos que tenía directamente delante mientras las espadas de Drizzt destruían a los de ambos lados.

Drizzt sabía que era arriesgado, incluso quizá estúpido: ¿y si de repente los monstruos se volvían contra él y lo atrapaban entre las dos hordas?, pero tenía que averiguar cuál era la causa de eso.

Andahar cargó cuesta arriba. Más demonios cayeron bajo el cuerno, los cascos y las relucientes cimitarras. Más adelante, un alboroto hizo que Drizzt apretara las piernas y se echara hacia atrás mientras gritaba telepáticamente a su montura que se detuviera.

Con su aguda visión, Drizzt pudo distinguir que algo pasaba, pero no pudo estar seguro de qué. Los manes y otros demonios menores estaban subiéndose rápidamente a los costados del túnel, pero no podía ver exactamente por qué.

Cogió Taulmaril de nuevo y disparó una flecha de luz directa por el túnel, apuntando solo a la distancia.

A Drizzt se le abrieron los ojos del horror, y de repente lo entendió.

Porque allí, aún lejos, pero yendo hacia él a gran velocidad, vio a la bestia, a una araña monstruosa correteando por el techo del túnel. Instintivamente supo que eso no era simplemente una araña gigante, o incluso una de las arañas de jade guardianas que había visto en Menzoberranzan. No, por el modo en que los demonios evitaban a esa catástrofe animada, lo supo. Eso era un gran demonio o algún otro horror de los planos inferiores.

Disparó otra flecha, luego una tercera, apuntando más arriba. La primera dio en el techo justo por delante del monstruo, que no redujo la velocidad; la segunda dio a la araña en toda la cara, o eso pareció por el destello de rayo explosivo. Pero, de nuevo, la araña no bajó el ritmo, y si la flecha mágica le había causado algún daño Drizzt no lo veía.

—¿Qué monstruo es este? —susurró, y disparó de nuevo y de nuevo. Las flechas se elevaron por el túnel y alcanzaron su objetivo.

O quizá no. No pudo saberlo, porque la criatura en ningún momento vaciló.

La araña corrió por el túnel y Drizzt hizo volverse a Andahar para huir…

Pero ya era demasiado tarde.

Jarlaxle y Zaknafein se dejaron caer desde el agujero extradimensional al suelo de la caverna, ante el muro de los enanos y en medio de la carnicería, con trozos de demonio, miembros, sangre y sesos.

—¡Avísame cuando lances eso! —le reprendió Zaknafein, aún jadeante y seguro de que se había quebrado más de una costilla después de volar por el inesperado pozo y chocar contra la pared opuesta.

Jarlaxle no lo escuchaba, sino que observaba la disposición de la batalla. Los enanos ya estaban lejos y se alejaban más. Podía ver la luz de sus antorchas y oír sus gritos de victoria.

Zaknafein pasó ante él.

—¿Vienes?

Pero Jarlaxle negó con la cabeza.

—No hay ninguna razón —contestó, e hizo un gesto a Zaknafein para que lo siguiera hacia el muro, donde los centinelas que quedaban les habían lanzado unas escalerillas de cuerdas.

Subieron y pasaron al otro lado, al complejo en sí, a través de la sala del trono, donde Jarlaxle oyó un susurro en su cabeza y reconoció la llamada. Empujó a Zaknafein a una cámara lateral donde Kimmuriel Oblodra lo esperaba.

—¿Qué sabes? —preguntó Jarlaxle—. ¿Qué noticias hay de Luskan?

—Aún ninguna —respondió Kimmuriel—. La armada se acerca. Pero no es por eso por lo que he venido a verte.

—Entonces, por favor, dínoslo —rogó burlonamente Zaknafein, provocando un ceño en el psiónico, quien con cierta petulancia apretó los labios y cruzó sus flacos bazos sobre el pecho.

—Déjanos —ordenó Jarlaxle a Zaknafein inmediatamente, y con un bufido el maestro de armas salió al comedor.

—No estás realmente aquí, ¿verdad?

—No, en la mente —contestó el espectro.

—¿Y tu cuerpo dónde?

—En un barco saliendo de Luskan, navegando para averiguar cosas sobre nuestros enemigos.

—Pero necesitas hablar conmigo antes de tener respuestas —repuso Jarlaxle, en un tono que dejaba claro su intriga y preocupación. No era propio de Kimmuriel tomar desvíos cuando se hallaba en una misión importante.

—Debes saber lo que pronto irá contra vosotros —explicó el psiónico—. La matrona Zhindia marcha con la horda demoniaca.

—Lo cual no me sorprende en absoluto —repuso Jarlaxle.

—Lleva amigos. Herramientas de gran poder. Dos de ellos, con objetivos específicos.

—¿Grandes demonios?

—Constructos de demonios.

El rostro de Jarlaxle se retorció en confusión mientras repasaba sus propios pensamientos en busca de alguna indicación de lo que eso podía significar.

—Uno para Drizzt y otro para Zaknafein —añadió Kimmuriel.

Jarlaxle pensó otro momento antes de que los ojos se le abrieran por completo y la boca se le aflojara.

Se apresuró a ir en busca de su más viejo amigo.

12

OLAS HELADAS Y FUEGO DEMONIACO

Aunque el aire del ocaso no era especialmente cálido, el frío del agua que salpicaba con fuerza y barría la cubierta le producía a Wulfgar una agradable sensación en los brazos. Le resultaba revitalizante y acogedora, y le disponía la mente exactamente como la necesitaba para cumplir las obligaciones de ese día. Las gotitas volaban sobre él, atrapando los últimos rayos del sol que relucían sobre el agua ante ellos, a la derecha, en el horizonte occidental, que en ese momento el sol parecía haberse tragado.

Se hallaba en un barco rápido, el *Reliquia de Joen* , saliendo del Puerto de Luskan a toda vela con mar de popa, cortando las olas para encontrar una flotilla de invasores que se aproximaba. Esta se componía sobre todo por humanos, pero también por otras criaturas más notables, incluyendo un barco, o eso habían informado los barcos de reconocimiento, cuya tripulación se componía únicamente de crueles gnolls.

La esperanza era poder negociar, con Luskan mostrando una poderosa fuerza propia, con casi cien bajeles que representaban a los cinco grandes capitanes de la ciudad, incluyendo refuerzos menos aparatosos pero aún más poderosos, como el drow que se hallaba no lejos de Wulfgar, en esa misma cubierta.

—No vamos a arriar ninguna vela —oyó a Calico Grimm, el capitán del barco, decirle a ese extraño drow en un tono que a Wulfgar le pareció demasiado seco.

—Está ocupado —dijo Wulfgar, volviendo la cabeza hacia él.

—¿Ocupado? —La confusión del capitán no le sorprendió. Kimmuriel estaba ahí de pie, apoyado en la baranda de la cubierta superior de proa. Por lo que parecía, solo estaba mirando, pero Wulfgar sabía que no era así. La consciencia de Kimmuriel no estaba en su cuerpo en ese momento, sino muy lejos, informando a Jarlaxle. Le había pedido a Wulfgar que lo vigilara o, mejor dicho, que vigilara su cuerpo impotente mientras su espíritu estaba lejos.

Wulfgar no respondió, por lo que el capitán lanzó un bufido, y

Wulfgar se volvió de nuevo para asegurarse de que el tonto Grimm no golpeara al extraño drow. ¡Sin duda eso no habría ido nada bien ahí, en las aguas abiertas! Calico Grimm era duro, sí, pero le iría mejor si no buscaba pelea con ese elfo oscuro en particular. Incluso sin contar la posición de poder de Kimmuriel en Bregan D'aerthe, cuyo completo dominio de Luskan era un secreto a voces entre las tripulaciones, ese drow no era para tomárselo a broma. Wulfgar prefería antes enfurecer a Jarlaxle, o incluso al propio archimago Gromph Baenre, que tener cualquier conflicto con Kimmuriel y su extraña e inquietante psiónica.

Wulfgar podía entender una bola de fuego, y, aunque esquivar una no sería una experiencia agradable, esa explosión contra Kimmuriel tendría lugar dentro de su propia cabeza, una ilusión que sería demasiado real y contra la que no habría ningún lugar donde esconderse o cubrirse.

El agua estaba muy fría, y por primera vez ese día Wulfgar se estremeció.

—¿Te he pedido que hagas eso? —llegó una pregunta carente de emoción de Kimmuriel; una supuesta respuesta a la primera declaración de Calico Grimm.

Wulfgar volvió la cabeza para mirar al drow. ¿Kimmuriel tendría algún otro tipo de respuesta? Wulfgar sacudió la cabeza, seguro ya de que Kimmuriel volvía a tener el control de su cuerpo y, por tanto, de la situación que le rodeaba, y miró por encima de la proa, guiñando los ojos para protegerse del rocío y pensando, no por primera vez, si Kimmuriel estaba realmente vivo o era solo un constructo animado, o incluso algún tipo de cosa no muerta carente de emociones.

—Estás pidiendo parlamentar —repuso Calico Grimm.

—Estoy diciendo que sería lo mejor. No conocemos la disposición de esa flota o qué les trae tan hacia el norte.

—Ya sabes lo que ha pasado en los Riscos y en Port Llast —le recordó Calico Grimm.

—Lo sé.

—Tienen gnolls navegando con ellos —añadió Bonnie Charlee, la primera oficial, una mujer con cicatrices de mil batallas, la grasa de los cabos y el rocío del mar.

—Admito que no tiene el aspecto de un encuentro feliz —repuso Kimmuriel.

—¿Eh? —preguntó el capitán.

—Dice que nos van a disparar —indicó Bonnie Charlee.

—Discerniré su propósito antes de que nos aproximemos lo suficiente para que se dé cualquier intercambio significativo de palabras o misiles —les aseguró Kimmuriel.

—¿Y cómo te propones…? —comenzó a preguntar el capitán.

—Solo créele —intervino Wulfgar. Giró cogido a uno de los cabos guía para quedar de cara al trío—. Créele —repitió—. Lo sabremos todo de esa flota que se acerca mucho antes de que ellos sepan algo de nosotros.

Calico Grimm y Bonnie Charlee intercambiaron una mirada y se encogieron de hombros.

—Si quieren parlamentar, entonces, lo haremos de un bote a otro —dijo Calico Grimm a Kim—. Y nada de arriar velas o descargar catapultas. Si esto es una lucha y ellos pierden, huirán. Si perdemos nosotros, perdemos nuestro hogar también. No te olvides de eso cuando pidas parlamentar, ¿eh?

—Oh, sin duda —replicó Kimmuriel, desdeñoso.

Wulfgar miró de nuevo la flota que se aproximaba, luego se volvió y vio que Kimmuriel iba hacia él, mientras el capitán y su primera oficial miraban enfadados la espalda de psiónico, que parecía estar a punto de decir algo desagradable.

Lentamente, Wulfgar negó con la cabeza, mirándolos, y se sorprendió al ver que los dos permanecían callados.

Los cuatro observaron acercarse las velas.

—Voy —anunció Kimmuriel en ese momento.

—¿Adónde vas? —preguntó Calico Grimm.

El drow cerró los ojos y pareció hundirse en sí mismo.

—A parlamentar —contestó Wulfgar por él.

—Eh, eh, ¿qué quieres decir con eso?

—Paciencia, capitán —pidió Wulfgar—. Cuando el drow nos vuelva a hablar, sabremos mucho más sobre esos que navegan contra nosotros.

Brevindon Margaster iba de arriba abajo en la cubierta de la carabela de cuatro palos, preguntándose cómo la situación había llegado a esto y preguntándose también si podía dejar el camino que había tomado simplemente quitándose el collar mágico, la filacteria que contenía el espíritu de un malvado cambión.

Parecía muy simple, a fin de cuentas. Quitarse el collar y tirarlo al mar. Podía hacerlo, luego volver con su hermana, Inkeri, y quitarle su collar y los de los otros nobles Margaster, y así librarse de los demonios.

Tan simple.

Pero las manos no se le movían, y sus dudas fueron creciendo.

¿Qué le pasaría a él, a todos ellos, cuando los señores de Aguas

Profundas se enteraran de la verdad sobre la familia Margaster? ¿Cómo podría alguien protegerlos cuando todos los poderes del norte se dieran cuenta de que los Margaster habían estado blanqueando dinero con lord Neverember, robando millones a la ciudad? Al principio, Brevindon había pensado que todo eso era divertido; a fin de cuentas, ¿no eran solo un juego todos esos tratos oscuros y todas las traiciones? Todo el mundo era corrupto, claro, así que ¿qué habría de malo? También, lord Dagult Neverember, que había hecho planes con Inkeri, era uno de los hombres más respetados y poderosos de la Costa de la Espada. Como muchos hombres de su edad en Aguas Profundas, Brevindon había crecido idolatrando al apuesto Dagult. Todas las mujeres lo deseaban; todos los guerreros querían entrenar con él.

Entonces, ¿qué importaba que los Margaster se unieran a Neverember para crear un nuevo poder en la ciudad de Neverwinter, quizá para rivalizar con la propia Aguas Profundas en los años venideros? ¿Por qué iban a ser ellos peores que los señores que en ese momento gobernaban, esencialmente, toda la Costa de la Espada al norte de la Puerta de Baldur, con la única excepción de Luskan, que, según los rumores, estaba controlada por piratas?

Todas esas justificaciones no le acababan de convencer, y Brevindon suspiró hondo, preguntándose cómo la situación había llegado a este punto. ¿Cómo era que estaba capitaneando una flota de sinvergüenzas y estafadores, asesinos impenitentes cada uno de ellos y acompañados por un barco lleno de gnolls? ¿Cómo había sido que el ejército enviado contra el rey Bruenor estuviera mandado por demonios, demonios reales, sacados del Abismo para llevar la destrucción a los enemigos de Neverember?

Brevindon ni siquiera recordaba quién había dado la orden o cuándo se había decidido marchar contra Gauntlgrym. Un pequeño paso había llevado a otro, y a otro, y a otro, y al parecer de repente ahí estaban.

La flota acababa de salir del desafortunado asentamiento de Port Llast, que había dejado casi totalmente en ruinas, con los ciudadanos sobrevivientes trabajando en las canteras al servicio de la Casa de Margaster.

—«No puedes hacer grandes cosas si temes los pequeños… inconvenientes»— dijo una voz en la cabeza de Brevindon, la voz de Asbeel, el cambión contenido en el interior de la filacteria que le colgaba del cuello al noble Margaster.

No, contenido no, pensó Brevindon. Quizá inicialmente había sido así, pero esa palabra ya no describía adecuadamente la filacteria o la

relación entre Asbeel y Brevindon. Asbeel estaba en los pensamientos de Brevindon como Asbeel prefería, no Brevindon. Asbeel podía ocultarse de él, pero esa baratija encantada ya no era una barrera en ambos sentidos.

¿Había algún lugar donde Brevindon pudiera ocultarse de Asbeel?

—«No» —contestó la voz en su cabeza.

Brevindon soltó una triste carcajada.

—«Cuando Luskan sea nuestro, comenzarás a ver el beneficio y la gloria de todo esto, huésped impaciente» —le comunicó Asbeel telepáticamente.

Brevindon intentó estar de acuerdo mentalmente o fingir que estaba de acuerdo o algo, lo que fuera, para evitar que la bestia mirara más a fondo en sus pensamientos.

Y, claro, también supo que Asbeel había sentido ese esfuerzo.

Pero antes de que el demonio pudiera responder, un grito resonó por todo el barco.

—¡Velas por el norte! —Llegó el grito desde lo alto de la cofa.

Brevindon se alegró de esa distracción, de cualquier distracción.

—¡Muchas velas! —gritó el hombre de arriba—. ¡La flota de Luskan, sin duda!

Brevindon sonrió, recordando que Luskan estaba bajo el control de los elfos oscuros, los amigos de Bruenor y, por tanto, los enemigos de lord Neverember.

Esta era una lucha, se dijo con resolución, contra enemigos dignos de sentir la afilada hoja de su espada.

Pero, entonces, de nuevo hizo una mueca, pensando en la nueva espada negra que le colgaba por la espalda: una espada bastarda, curvada y cruelmente serrada, con una empuñadura de pinchos quebrados que se le clavaban en las manos cuando la blandía, hundiéndole las puntas profundamente en la carne. La espada torturadora le sanaba al mismo tiempo que lo hería, dejándole sin lesiones, pero provocándole un tormento constante.

Un recordatorio para acabar rápidamente con los enemigos, le había dicho Asbeel.

Brevindon aún no había empleado la espada acabada en combate; los encantamientos y el borde mágico solo se habían completado en el pueblo de Port Llast después del saqueo, pero podía imaginarse su horrible poder. Cuando tenía la espada en la mano, solo con pensar en un enemigo esta cubría su metal de un hiriente fuego rojo, y aunque no tenía telepatía en el sentido estricto de la palabra, Brevindon podía sentir claramente su hambre. Había sido diseñada con un único propósito: infligir un horrible dolor. Hecha con un objetivo, el arma

buscaba siempre satisfacer su ansia.

—«Tu imaginación no es lo suficientemente fuerte para comprender realmente el placer» —la voz telepática de Asbeel le resonó en la cabeza, melodiosa y aguda, como la voz de un elfo, pero retorcida e irritante.

Brevindon intentó concentrarse en la tarea que tenía por delante, en recordarse que Luskan estaba bajo el control drow y, por tanto, este ataque estaba justificado, y al mismo tiempo en apartar sus pensamientos de la diabólica espada.

La espada de Asbeel. La terrible, odiosa y diabólica espada.

Como un fantasma, los pensamientos incorpóreos de Kimmuriel volaron sobre la fría agua y se acercaron velozmente a la flota enemiga. Con una rápida ojeada, creyó saber con seguridad cuál era la nave comandante, una mucho mayor y más elegante que las demás. Le dejó mucho espacio, alzándose mucho. Un hombre, vestido con una cara armadura y con una gran espada negra atada a la espalda, era el que daba las órdenes ahí.

Kimmuriel paso junto a él y se dirigió a la rueda del timón delante del castillo de popa, hasta un hombre grueso y grasiento que parecía bastante simple.

Mucho mejor.

Un momento después, el psiónico parpadeaba a través de unos ojos humanos, y se sorprendió de lo oscura que se había vuelto la tarde al carecer de su aguda visión de drow. No importaba, porque el piloto podía oír al capitán del barco. Kimmuriel no tardó en confirmar, en la mente del hombre al que había poseído, que el capitán era el comandante de la flota.

Ese hombre, muy bien vestido y llamado lord Brevindon (lo que averiguó por su rehén), volvió la cabeza de golpe para mirar a Kimmuriel o, al menos, al hombre que Kimmuriel había poseído.

Seguro que Brevindon no podía saberlo.

El capitán despachó a una mujer que se acercaba a preguntarle algo, luego esbozó una malvada sonrisa, desenfundó la terrible espada por encima de su hombro y dio un paso hacia Kimmuriel.

Kimmuriel miró en sus pensamientos.

El psiónico drow flotó fuera del piloto poseído justo antes de que lord Brevindon, con el mentón apretado como si sintiera dolor, cortó al hombre casi por la mitad; la cruel espada le entró al desgraciado por el hombro, le cruzó el pecho y le salió por el otro lado de la cadera. Sabiendo ya la verdad sobre el comandante y sus esbirros,

incluida una hechicera que parecía humana, pero que seguro que no lo era, Kimmuriel no miró atrás, sino que voló por las aguas hacia su propio cuerpo a toda velocidad.

—¿Bien? —le preguntó Calico Grimm en cuanto abrió los ojos y se movió.

—No habrá parlamento —contestó Kimmuriel.

—Así que lucharemos —dijo el capitán, mientras se volvía hacia Bonnie Charlee y asentía. La mujer se alejó rápidamente para ordenar que alzaran todo el trapo.

—O huimos —replicó Kimmuriel a media voz.

—¿Eh? —soltó Calico Grimm—. ¿Qué?, ¿no tienes el valor para una buena pelea, delgaducho?

Wulfgar negó con la cabeza, sin sorprenderse de la sugerencia, con el cinismo típico del sardónico drow.

El bufido de Kimmuriel en respuesta fue todo lo que necesitaba. El capitán se lo tomó como si le drow simplemente estuviera respondiendo al desafío sobre su valor, claro, pero Kimmuriel miró a Wulfgar y supo que el veterano guerrero comprendía el auténtico contexto de esa despreciativa respuesta.

A Kimmuriel no le importaba si luchaban contra la flota o no. Había pasado años viviendo entre los ilícidos; no le preocupaba mucho que fueran a matarlo en una batalla tan burda.

Las tripulaciones de todas las naves alrededor cantaban canciones diferentes y desafinadas, e incluso con letras distintas a las de esas canciones que trataban de coordinar, pero la energía que se creaba era infecciosa y estimulante, y con el rocío en la cara y la batalla a la vista contra un enemigo meritorio, a Wulfgar no se le podía borrar la sonrisa del rostro.

Era un guerrero de pies a cabeza, en esa vida y en la anterior. Vivía y disfrutaba en el límite del miedo, porque en ningún otro lugar se podía sentir tan vivo.

Casi en ningún otro lugar, se corrigió, y se imaginó entonces entre los brazos de Penelope. Deseó que ella estuviera allí y al mismo tiempo se alegraba de que no fuera así, y por tanto se dijo a sí mismo, se juró a sí mismo, que sobreviviría a ese combate para regresar con ella.

La primera escaramuza comenzó lejos, hacia un costado del *Reliquia de Joen* , con el resplandor de un rayo y el destello de una bola de fuego desde dos naves que entraban a distancia de alcance, y ambas comenzaban con la intervención de un mago.

—¿Deseas morir aquí, amigo de Drizzt? —le preguntó Kimmuriel, y Wulfgar giró en redondo para mirar al extraño drow, tan sorprendido de que iniciara una conversación con él como por la ridícula pregunta.

—¿Conoces algún hombre que desee la muerte? —replicó Wulfgar. Inmediatamente vio que su sarcasmo no servía de nada con el drow—. No, claro que no —respondió más serio.

—¿No sería una muerte honorable para ti?

—Sí, claro —respondió un confundido Wulfgar.

Kimmuriel asintió, luego apuntó más allá del gigante, hacia un elegante navío, el mayor y más decorado de los que se veían.

—Sus comandantes, creo —comenzó—. Deberíamos ir…

—¡Bola de fuego! ¡Mago! —llegaron gritos desde atrás.

—Sigue el curso de ese barco y quizá encontremos la victoria —le dijo Kimmuriel a Wulfgar, y el drow se volvió y fue de vuelta a la entrecubierta, donde Grimm, Bonnie Charlee y otros corrían cada uno por su lado, tratando de cubrirse. Siguiendo sus miradas, Wulfgar comprendió su temor, porque en un barco que se acercaba por estribor se hallaba un hombre con una túnica decorada, agitando los dedos exageradamente, de los que le salían pequeñas llamitas.

En la entrecubierta, el capitán seguía gritando a Kimmuriel, un sonoro recordatorio de que habían llevado al drow porque el Gran Capitán Kurt le había dicho específicamente que Kimmuriel cubriría toda la defensa mágica del barco que necesitasen. Cuando Kimmuriel no respondió, el volátil Grimm comenzó a lanzar insultos contra Kurth por haberle impuesto el drow.

Wulfgar miró hacia allí y se relajó al ver la postura de Kimmuriel. Había estado pensando en salir por el costado hasta la cadena del ancla, cerca del agua y cubierto del rocío de la popa como protección contra la bola de fuego que vendría, pero decidió que no, y simplemente se quedó donde estaba.

Porque sabía de lo que era capaz Kimmuriel.

Calico Grimm gritaba furioso, incluso empujó al drow, que cayó inerte sobre la cubierta; lo que solo hizo que el capitán se enfureciera más, hasta el punto de que sacó su sable.

—¡No lo hagas! —gritó Wulfgar, al mismo tiempo que otro tripulante gritaba que todo el mundo se pusiera a cubierto.

Porque al otro lado, el mago llegó a los últimos momentos de su conjuro, con las manos en llamas, creando una ardiente bomba. Se movió para lanzarla por encima del agua e incendiar el *Reliquia de Joen* , pero entonces se quedó paralizado y simplemente mantuvo su postura.

Seguía sujetando la bola de fuego cuando esta estalló y cubrió su propio barco de hirientes llamas.

Wulfgar rio.

Kimmuriel se apartó y se arregló la ropa.

—Bueno, vaya —dijo Calico Grimm, a modo de disculpa.

—Deberías tener más fe —le dijo Kimmuriel, a lo que el capitán contestó con un bufido—. Y deberías arrepentirte de tus acciones.

—¿Qué quieres decir con eso? —preguntó Bonnie Charlee.

Kimmuriel miró fijamente a Calico Grimm.

—¿Y bien? —insistió la primera oficial.

Calico Grimm resopló, pero entonces su rostro hizo una mueca extraña, una cara de absoluta sorpresa, una combinación de asombro y terror. La cara de un hombre que no estaba solo en su propio cuerpo y mente.

Entonces, se volvió y salió corriendo, pasando ante sus sorprendidos compañeros para estrellarse de cara contra el palo mayor del *Reliquia de Joen* . Cayó sobre cubierta con un buen golpe, la sangre manándole de la nariz y un par de dientes volando hacia las tablas.

Bonnie Charlee ahogó un grito, luego miró más allá del capitán, que gemía, a Wulfgar, que reía y que solo se encogió de hombros como respuesta. Claramente agitada, incluso rabiosa, la mujer puso las manos sobre las empuñaduras de las dagas que llevaba al cinturón y se volvió para seguir a Kimmuriel mientras este se acercaba a Wulfgar.

El hombretón negó con la cabeza. Bonnie Charlee, inteligentemente, no desenfundó.

Wulfgar sabía que hubiera sido la última acción de su vida, a no ser que se contaran sus intentos por coger aire mientras se hundía en medio de las olas, después de que, por alguna razón que no podía entender, hubiera decidido lanzarse al océano. Wulfgar se sintió complacido de que Bonnie Charlee no fuera tan tonta como para tirar su vida por la borda, literalmente.

Y esperó que Calico Grimm, cuando se recuperara de su encontronazo frontal, tampoco lo fuera.

Cuando Kimmuriel llegó a la proa junto a Wulfgar, ya resultaba evidente que la nave enemiga comandante había notado su aproximación y estaba virando para enfrentarse a su carga.

—Su espada es una hoja demoniaca —advirtió Kimmuriel—. Que no te toque.

—¿La de quién?

—Su comandante. Un Margaster, pero mucho más que eso.

Wulfgar asintió y cogió su martillo de guerra, Aegis-fang, palmeando la pesada arma fácilmente contra su otra mano abierta.

—¡Mago al frente! —llegó un grito.

—Entonces, dejemos que se vuelen ellos mismos —dijo Wulfgar.

Pero Kimmuriel negó con la cabeza.

—Una posesión como la que he realizado antes puede con un estúpido humano, pero no con la lanzadora de conjuros que se halla en la nave ante nosotros.

—¿Ya lo conoces…?, ¿la conoces? —preguntó Wulfgar, cambiando el pronombre cuando se fijó en la mujer sobre la proa del barco, profundamente concentrada.

Pero de repente no lo estaba, y retrocedió un paso tambaleante, parpadeando confusa.

—Te he conseguido unos minutos, capitán Grimm —gritó Kimmuriel—. Si vas más lento, la hechicera te atacará.

Grimm escupió sangre, pero le gritó a su piloto.

—¡Enfílala por la amura! ¡Dale fuerte y enreda las velas, y acabemos con esos perros!

—¡Agarraos! —resonó el grito por toda la cubierta del *Reliquia de Joen* , y hasta el último hombre y mujer de la tripulación supo qué se esperaba de ellos. La rápida goleta había sido construida para embestir y enredarse. Estaba reforzada en todas las áreas críticas, y la tripulación había sido seleccionada por su habilidad en el combate cuerpo a cuerpo, mientras que el piloto se había escogido por su talento y osadía. Y en ese momento demostró las dos cosas, guiando al *Reliquia de Joen* a todo trapo en paralelo con la nave enemiga, tan cerca que las puntas de las vergas se tocaron, enredando las jarcias. En ese preciso momento, la tripulación dejó caer las velas y el piloto viró con fuerza hacia estribor, juntando los barcos, rompiendo las jarcias y las velas, e impidiendo las maniobras, aunque la inercia de ambos los empujó en un giro de baile y levantó una gran ola.

Ambas tripulaciones corrieron a sus respectivas reglas, apuntando las ballestas y disparando. Un enorme ogro cargó por la cubierta del enemigo, saltó sobre la regala y voló hacia el *Reliquia de Joen* .

Un martillo de guerra en molinete encontró al bruto en el aire y lo golpeó con una fuerza tremenda, suficiente para cortarle la respiración y el impulso. Su vuelo quedó corto y se golpeó contra el costado del *Reliquia de Joen* , aunque, de alguna manera, logró agarrarse a la regala con una mano extendida.

Pero Wulfgar estaba allí arriba.

El ogro gruñó y trató de izarse.

—Tempus —susurró Wulfgar, la orden que le devolvía el martillo de guerra a la mano.

Dejó que el ogro subiera lo suficiente para hundirle el martillo en

el cráneo. El arma se encalló en el hueso y la dejó caer al mar con el gigante muerto.

—¡Ja! —oyó al otro lado, y alzó la vista justo a tiempo de ver a un enemigo apuntándole con su ballesta.

Wulfgar lo miró fijamente y se movió con la velocidad de una víbora cuando la saeta voló hacia él. No fue lo suficientemente rápido para esquivarla completamente y le alcanzó en el costado, lo que le provocó un agudo dolor y una herida algo seria, pero Wulfgar estaba en plena ansia de batalla y el dolor le enfureció más de lo que lo limitó.

—¡Ja! —repitió el arquero del otro lado.

—Tempus —contestó Wulfgar, seguido de un «¡Ja!» y un lanzamiento propio.

El arquero se agachó, pero Wulfgar había apuntado bajo, esperando ese movimiento. El hombre se tapó tras la borda de su barco, lo que apenas importaba contra la fuerza bruta de Aegis-fang, que la atravesó, lo golpeó y lo envió al suelo despatarrado.

Unos tres metros separaban los cascos, y muchos tablones se fueron preparando por ambos nados. Pero Wulfgar no necesitaba eso. Una sola zancada a la carrera y un salto lo enviaron volando, mientras invocaba a su dios para recuperar mágicamente una vez más su martillo de guerra.

El pobre arquero herido gritó y arañó la cubierta tratando de escapar.

Wulfgar no le prestó atención, porque no se podía permitir ese lujo. En cuanto alcanzó la cubierta, un puñado de enemigos cargaron contra él.

Hizo rotar Aegis-fang salvajemente, con lo que detuvo la carga y los hizo retroceder. En una vuelta, dejó volar el martillo y mató a una mujer, cuyo cadáver destrozado cayó sobre cubierta. Al mismo tiempo que soltaba el matillo, el bárbaro se volvía a medias hacia el otro lado, luego se inclinó para esquivar la punta de una larga pica. Agarró el palo limpiamente y con un repentino y brutal tirón lanzó al portador por los aires, por encima de la borda.

Wulfgar alzó el brazo izquierdo, doblado por el codo, para detener un hacha descendente, y recibió el golpe del mango en el antebrazo, que ni se inmutó. Bajó el brazo y lo giró, rotando el hombro para lanzar al hombre un golpe cruzado por la derecha con tal fuerza que lo envió tambaleándose bien lejos.

Sabía que los dos enemigos que quedaban de ese grupo corrían hacia su espalda expuesta, pero un rugido le devolvió Aegis-fang a la mano, y esta vez, cuando se volvió y describió un poderoso arco con el

arma, los pilló a los dos y los lanzó hacia atrás.

Las planchas ya se habían colocado y los luchadores cargaban de un lado y del otro, de cubierta a cubierta, y una furiosa melé fue creciendo a su alrededor. Los enemigos ya no podían ir contra Wulfgar de un modo coordinado, así que él fue avanzando, destruyendo con facilidad a cualquiera que trataba de interceptarle. Porque ningún escudo, con la posible excepción de magnifico broquel de telarañas de Bruenor, podía tener la esperanza de detener el poderoso martillo y ninguna parada de un guerrero que no fuera absolutamente excepcional podía desviar el objetivo del forzudo. Los luchadores del otro barco no tardaron en darse cuenta de eso, y el camino se fue abriendo para Wulfgar.

Y no solo para él, se fijó, porque sus propios hombres estaban esforzándose mucho por evitar a otro guerrero, uno vestido con la espléndida armadura de un noble de Aguas Profundas que esgrimía una espada bastarda con una hoja curvada cubierta de pequeñas llamitas. Al instante, supo quién era y pensó que, aunque no era probable que ese hombre lo conociera por su nombre, no había duda de que Brevindon Margaster había visto la devastación que Wulfgar había infligido a su tripulación.

Avanzaron el uno hacia el otro, ambos moviendo su arma hacia la derecha o la izquierda para detener o incluso matar a algún guerrero menor. Lentamente se fueron acercando, hasta que solo quedaron unos pocos pasos entre ellos, cuando ambos, como si hubiera llegado a algún silencioso acuerdo, saltaron al aire y rugieron, para unirse en un repentino torbellino de furia. Kimmuriel había advertido a Wulfgar de que ese hombre era más de lo que parecía, y Wulfgar se alegró de haber prestado atención al mensaje, porque en esos primeros momentos del combate, el bárbaro se dio cuenta de que ese enemigo era más similar a Drizzt o Entreri de lo que se podía esperar de un mimado señor de Aguas Profundas. Movía la espada con tanta rapidez que se veía solo como una mancha, y en cada movimiento la enviaba a Wulfgar desde un ángulo diferente, a veces con un corte, a veces con una estocada, a veces con un golpe con el pomo.

El hombretón pronto se encontró defendiéndose más que atacando, con los golpes que le llegaban implacables y su oponente que gritaba como de un dolor incesantemente. Wulfgar no tardó en localizar la razón de sus gritos, porque la sangre fluía de la mano del hombre, de las dos manos cuando hacía un doble agarre en esa horrible empuñadura de púas. La espada lo estaba hiriendo y, a la vez, acrecentando su rabia, una furia que acompañaba cada ataque.

¡Si Kimmuriel no le hubiera advertido, Wulfgar suponía que ya

hubiera sido herido una docena de veces!

Pero le había cogido la medida y entró en un ritmo: bloqueó, giró su martillo de guerra ante él, enviándolo hacia fuera con una mano, luego con las dos; desvió un tajo desde la izquierda y empleó el martillo para mantener la espada a la derecha, alzándolo verticalmente ante él y yéndose hacia la izquierda tras él, para luego agarrarlo horizontalmente hacia arriba con ambas manos e interceptar un poderoso tajo descendente.

Y ahí vio su espacio. Con remarcable agilidad en un hombre tan grande, Wulfgar transformó ese bloqueo en un inesperado golpe, al mover el martillo horizontalmente para conectar con fuerza con el hombro de su oponente. El hombre retrocedió varios pasos tambaleándose, con una mueca de dolor y la hombrera rota curvándose ante él.

Wulfgar esperó hasta que el hombre comenzó a erguirse, y entonces le lanzó Aegis-fang directo al pecho, que lo hizo caer lejos.

—¡Tempus! —rugió Wulfgar victorioso, pensado que la pelea había acabado, pero mientras el martillo reaparecía en su mano, como esperaba, Brevindon Margaster se levantó de la cubierta, mirando con odio a Wulfgar, y se irguió como si la caída anterior no hubiera sido nada.

Y ahí, ante los ojos de Wulfgar, el hombre comenzó a cambiar. Empezó a encogerse sobre sí mismo, pasando del cuerpo musculoso de un humano a una forma más ligera y parecida a la de un elfo. El rostro se le volvió muy rojo, y al principio Wulfgar pensó que era la sangre de la furia. Pero, no, porque toda su piel adquirió un tono marrón rojizo. Se arrancó la coraza, que ya no le ajustaba, y la tiró a un lado y, finalmente, lo más revelador: un par de alas correosas le salieron de detrás de los hombros para alzarse ancha y siniestramente.

Su tripulación lo vitoreó. Lo habían sabido.

La tripulación del *Reliquia de Joen* , al menos los pocos que se hallaban en esa otra nave, retrocedieron horrorizados.

Wulfgar miró hacia un lado, pensando en retirarse. Pero vio que no había a dónde correr, porque los esbirros del demonio estaban ganando a los del *Reliquia de Joen* y parecía estar en control de esa nave tanto como de la que él se hallaba.

Así que Wulfgar cogió Aegis-fang, pensando al menos en matar a esa criatura demonio.

«Estoy contigo —oyó una voz en su cabeza—. Lucha sin miedo. Ataca cuando sea el momento y no temas la hoja de tu oponente.»

Wulfgar no estaba seguro de qué significaba eso, pero había sido testigo de los extraños poderes de Kimmuriel Oblodra las veces

suficientes para saber que el drow debía de haber puesto algo retorcido en marcha.

El bárbaro saltó hacia delante, rugiendo el nombre de su dios y acercándose al demonio con una serie de golpes cortos y potentes de su martillo de guerra. Hizo retroceder a la criatura, y podría haberle derribado y aplastado ahí mismo de no ser por las alas, que se sacudían en el aire y mantenían al demonio en pie; en un momento llegaron incluso a levantarlo de la cubierta, de modo que el bloqueo del golpe de Wulfgar le envió más atrás de lo que el bárbaro hubiera esperado e hizo que este se fuera hacia delante por el impulso. Intentó retroceder, pero era demasiado tarde, y esa horrible espada flamígera superó el bloqueo de Aegis-fang y descendió con fuerza sobre su antebrazo… Y no le hizo nada, lo que sorprendió tanto a Wulfgar como al demonio.

No, no nada, se dio cuenta Wulfgar, ya que notó la energía del golpe repicando en su interior y eso le resolvió el misterio. Porque ese era un truco que Kimmuriel había empleado antes, hacía poco, con Drizzt en Menzoberranzan: creaba una barrera telequinética que absorbía la energía de cada golpe, ya fuera mágico o físico, y la retenía, lista para que la persona con esa armadura mágica la proyectara de vuelta.

Con una feroz sonrisa, Wulfgar cargó con rabia, sin siquiera tratar de defenderse, y recibió los golpes del demonio para alcanzarle él con algunos. No soltó la creciente energía, no aún, porque deseaba acumular la suficiente para destruir totalmente a ese ser cuando le devolviera sus propios golpes. Pero se dio cuenta de que eso pasaría antes de lo que se esperaba al notar una saeta de ballesta golpearle en la espalda, sin penetrarle. La tripulación del demonio cargaba contra él, atacándolo con palos y garfios, espadas y lanzas. Wulfgar se los quitó de encima con unos golpes de Aegis-fang, mientras trataba de mantenerse centrado en el demonio, pero este lo esquivó con un salto volador, que lo llevó a media cubierta, cerca del palo mayor.

Wulfgar se volvió y cargó, desesperado, porque comprendió que no podría contener toda esa energía durante mucho más rato. Quizá ni un instante más, porque notaba que la sangre le comenzaba a bullir y supo instintivamente que, si no soltaba toda esa energía cinética, implosionaría en su interior y acabaría con él.

Así que cargó contra el demonio, sin prestar atención a los otros, y saltó lanzándole un potente golpe lateral.

Pero el demonio lo esquivó.

Aegis-fang se estrelló contra el palo mayor y Wulfgar no tuvo más remedio que liberar la energía contenida.

El impacto sacudió ambos barcos; el martillo de guerra atravesó fácilmente el grueso tronco de roble y lo separó por completo de la base, lo que hizo que cayera directamente sobre la cubierta, como una pica gigantesca que lo destrozó todo a su paso, cortó cabos de ambos barcos y se hundió profundamente en el casco.

Después de la sacudida de esa caída, nadie quedó en pie sobre esa cubierta, ni siquiera Wulfgar, pero el demonio, alzado en el aire, había escapado a sus efectos.

El mástil había caído hacia la derecha, hacia el lado contrario del que se hallaba el *Reliquia de Joen* , crujiendo y chirriando. Las jarcias se partieron, una verga cayó suelta y el mástil resbaló más y escoró la nave a estribor.

Los hombres y las mujeres se resbalaban por la inclinada cubierta; algunos se agarraron a la borda, pero esa no tardo en estar también sumergido. Wulfgar se aferró a la base del mástil y aguantó ahí, hasta que el demonio descendió y le cruzó la espalda con la espada.

La barrera telequinética de Kimmuriel ya no lo protegía, y notó como se le rasgaba la piel, sintió el feroz mordisco de la hoja serrada y notó el letal veneno demoniaco.

Se estaba resbalando, pero casi ni se daba cuenta.

Y, entonces, ya estaba en el agua. Desde algún punto, notó el profundo frío, aunque conscientemente casi ni lo registró.

13
EN LAS SOMBRAS

Regis no estaba seguro de si el intruso era un ser vivo o algún tipo de trampa, o incluso una combinación de ambos. Parecía un montón de heces sujetas por telarañas que se desenrollaba como una tira cortada de tierra. Con cada revolución, el intruso también se sacudía por los costados, creciendo, llenando la habitación.

El halfling no sabía muy bien hacia dónde ir. Se levantó de la silla, se dirigió a la izquierda, luego a la derecha y, entonces, se dio cuenta, horrorizado, de que había sido demasiado lento. ¡Y Dahlia también!

Artemis Entreri le dio directamente en el pecho, con un potente agarrón y empellón que envió a Regis rodando hasta el fondo de la habitación, hasta estrellarse contra la pared que daba al exterior, justo debajo de la ventana. Al principio, este pensó que el asesino se había vuelto en su contra, pero entonces Dahlia también llegó volando, después de otro empujón de Entreri. Este pegó un bote para subirse a la mesa, mientas la cosa monstruosa se acercaba rodando; luego saltó en la única dirección que podía, hacia arriba, y la bestia o la trampa o la telaraña, o lo que fuera eso, pasó rodando por debajo de él. Entreri se agarró a una viga y se alzó todo lo que pudo, apenas por encima del lodo envolvente.

La cosa abisal rodó sobre la mesa. Entonces, la madera de las sillas y de la mesa comenzó a humear y se disolvió inmediatamente.

—¡Sal! ¡Sal! —gritó Dahlia a Regis, y rompió la ventana y las contraventanas con su vara metálica.

—¡Vete! —le dijo Regis, valientemente, mientras desenfundaba su florete, aunque no tenía ni idea de lo que este podría hacer contra esa cosa de lodo. De todas formas, no importaba, porque Dahlia no iba a aguantarle esa tontería. Antes de que Regis pudiera darse cuenta, lo agarró por el hombro y lo lanzó por la ventana. Por segunda vez en cuestión de segundos, alguien lo había tirado, e incluso mientras se agarraba al alfeizar en el último instante, evitando así una caída de cinco metros, comenzó a fastidiarle que le fueran tirando así.

Comenzó a gritarle a Dahlia, pero cuando oyó el alarido se dio cuenta de que esta le había hecho un gran favor. Rápidamente envainó su florete y, haciendo honor al apodo que le habían puesto de niño, comenzó a moverse como una araña por el muro, y se fijó que otras formas sombrías rondaban por las salidas del callejón.

—¡Salta! —le gritó Dahlia a Entreri mientas Regis caía por la ventana. Al ver el apuro en que se hallaba su amante, que se encontraba colgado y casi sin control, con el lodo rodando bajo él, Dahlia saltó de vuelta al centro de la sala y alzó su vara encantada, la Aguja de Kozah. Asestó un golpe de arco a la cosa, mientras liberaba la energía de rayo contenida en esa poderosa arma, que estalló entre el lodo y las telarañas; pero si con eso le causó algún daño, o incluso si se trataba de una cosa con vida, no se demostró de ninguna manera.

Peor aún, el impacto despidió lodo por los aires, la misma sustancia ácida que había derretido la mesa. Dahlia retrocedió cuando le alcanzó en el rostro, que la quemó y le nubló la visión.

—¡Artemis! —gritó desde la ventana.

—¡Sal! —le contestó él, y agarrando la viga con ambas manos el asesino comenzó a balancease.

Dahlia lo entendió inmediatamente, porque ya antes había sido testigo de la habilidad acrobática de Artemis Entreri y estaba segura de que él saldría por la ventana justo tras ella.

De todas formas, no tenía otra alternativa, porque el moco lodoso continuaba desenrollándose y ya casi llenaba toda la habitación. Lo único que podía hacer Dahlia era salir de allí.

—Ahora —le gritó a Entreri, mientras se lanzaba por la ventana rota. Pero en ese último momento terrible se dio cuenta de que era como si le hablara al lodo, porque mientras ella salía miró hacia atrás y vio a Entreri en su último balanceo. Entonces, justo antes de que este se soltara, la criatura de lodo se fue hacia arriba, con todo su perímetro alzándose en la habitación igual que algún tipo de trampa gigantesca. Entreri saltó e inmediatamente Dahlia lo perdió de vista, tragado por el monstruo de lodo, envuelto por él; el asesino cayó al suelo en el interior de una especie de capullo de heces hediondas, lodo y telarañas.

Dahlia trató de agarrarse al cristal, intentó detenerse y volver adentro para salvar al hombre que amaba.

Pero no pudo cogerse, y empezó a caerse, arañando el muro del edificio en busca de algo que pudiera aminorar su caída, mientras lanzaba maldiciones y negaciones hasta llegar al suelo. Cayó con

fuerza, pero consiguió rodar sobre sí misma para absorber el impacto y evitar grandes daños. Pensó en escalar la pared para volver a la habitación, pero antes de que pudiera comenzar, con las manos arañadas y en carne viva por la caída, la rodilla amoratada, un ojo hinchado y cerrado y el otro aún empañado, oyó unos pasos que se acercaban y, al volverse, vio soldados armados que iban hacia ella, tres por la izquierda y dos por la derecha.

Pero estaba demasiado magullada, desorientada y cegada para siquiera pensar en huir, así que Dahlia deslizó la mano hasta uno de los resortes de la Aguja de Kozah y la vara metálica se dividió en dos trozos, uno para cada mano. Un segundo movimiento hizo que cada uno de esos se dividiera por la mitad y cada mitad quedara unida por una fina cadena de fuerte metal.

En el mismo proceso, fluido y especial, hizo rodar esos nanchaku en amplios círculos, moviéndolos de un lado al otro, por todas partes, con la esperanza de contener a los soldados el tiempo suficiente para recuperarse de la caída. Pero los tres a su derecha exigieron toda su atención y, cuando por fin los había hecho retroceder lo suficiente para girarse hacia el otro lado, ¡los de ahí ya estaban demasiado cerca!

Pero de repente ya no estaba. Uno voló hacia atrás; luego, el otro cayó al suelo, cada uno con una aparición fantasmal de grotesca sonrisa alzándosele detrás, los espectros apretando cables con los que los estrangulaban arrebatándoles la vida.

Dahlia no entendió esa chocante escena en ese momento de confusión, pero tampoco dudó y se tiró hacia la izquierda, rodó por el suelo y se levantó justo ante los pies de los dos soldados desesperados, que no paraban de sacudirlos.

Los otros tres volvieron a por ella, pero la del medio se cayó de rodillas y luego al suelo cara abajo, con un pequeño dardo que le sobresalía de la nuca.

Una rápida ojeada más allá de la soldado caída respondió a las preguntas de Dahlia, porque allí, apoyado en un balcón del edificio adyacente, mirando por entre unas prendas colgadas para secarse, acertó a ver la gorra azul de Regis.

De algún modo, el pequeñajo había abatido a tres de sus atacantes en un momento, lo que dejaba solo dos a Dahlia, que ya se había sacudido el dolor en los ojos y de nuevo hacía girar sus nanchaku.

Regis miró hacia un lado, hacia la ventana rota, luego abajo, a Dahlia,

y más allá de ella, al final del callejón. Sabía que estaban llegando más enemigos, seguramente desde todas las direcciones. Tenía que largarse, y rápido.

—Es hora de ser un héroe —susurró el halfling, y desenvainó su florete, la magnífica espada que había pertenecido al gran Pericolo Topolino. Miró abajo y luego esbozó una gran sonrisa al observar la cuerda de tender colgada en el balcón.

Saltó, la cogió, la cortó con un diestro golpe de su espada y cayó sujeto a ella; el galante héroe mediano volaba para rescatar a Dahlia.

Llegó demasiado alto, y su florete ni se acercó a los oponentes que se enfrentaban a Dahlia. Pasó oscilando de nuevo, y casi se cae de la cuerda al intentar mejorar el ángulo del movimiento pendular.

Pero, no, su segunda pasada no fue mejor, y el ángulo de retorno lo hizo rascarse contra la pared, lo que detuvo el impulso y lo dejó colgando a unos tres metros del suelo y lejos de donde luchaba Dahlia. El halfling consiguió ponerse cabeza abajo, con la pierna enganchada en una espiral de la cuerda. Devolvió el florete a su funda y trató de colocar una saeta en su ballesta, ¡lo que, en su posición, no resultaba una tarea fácil!

—Aguanta —imploró en silencio, mientras miraba hacia Dahlia, nervioso.

Y, entonces, casi se echa a reír al darse cuenta de que la mujer no necesitaba más ayuda de él. Giraba entre sus asaltantes, con los nanchaku rodando para golpear contra sus armas y escudos, y luego se acercaba para dales a la vez, y cada golpe de los palos metálicos provocaba un arco de energía que la magia de la Aguja de Kozah creaba y mantenía en forma de rayo.

Dahlia hizo girar furiosamente esas extrañas armas por encima de la cabeza, mientras se acercaba rápidamente y se volvía hacia la izquierda, al mismo tiempo que bajaba el brazo izquierdo de repente, en un potente revés que envió su nanchaku contra el escudo del soldado más cercano. Y ahí Dahlia liberó la energía, una repentina explosión que dobló el escudo y envió al pobre soldado volando por el estrecho callejón hasta estrellarse contra el muro.

Regis lanzó un gritó, tratando de avisar a Dahlia del ataque del soldado que quedaba.

Sin embargo, Dahlia continuó con su giro y eso dejó a su nanchaku izquierdo barriendo ante ella de nuevo, mientras que el derecho comenzaba un giro vertical que lo hizo bajar y acabar bajo su axila, donde lo detuvo apretando el antebrazo con fuerza, mientras rotaba la muñeca derecha hacia abajo, como tratando de liberarlo.

Cuando completó el giro y quedó de frente al solado que atacaba,

y más en concreto, al escudo que el soldado ponía por delante, Dahlia dejó escapar el nunchaku y lo lanzó hacia delante como una serpiente que ataca. Ese también liberó toda la carga contenida al conectar con el escudo, y tan potente y concentrado fue el golpe, tan directa la liberación del rayo, que el nanchaku atravesó el escudo, atravesó el antebrazo que sujetaba el escudo y atravesó la armadura del soldado, y detuvo bruscamente al fornido guerrero e incluso lo envió volando hacia atrás.

Regis se alzó, se soltó la pierna y bajó rápidamente por la pared del edificio. Corrió más allá de Dahlia, que lo observaba con curiosidad, hasta los dos guerreros que habían sido estrangulados por los espectros, quienes aún seguían tirando de las cuerdas que rodeaban los cuellos de sus víctimas, cuerdas que habían sido las hojas serpiente laterales de la daga mágica de Regis.

Este conocía el profundo secreto de esos espectros y lo empleó en ese momento: pinchó a uno después del otro con su florete y ese simple toque hizo que el monstruo desapareciera.

Ninguno de los soldados tendidos se movió; el halfling no sabía si estaban inconscientes o muertos, pero no tenía tiempo de comprobarlo.

—¡Corre! —le dijo a Dahlia, que se hallaba bajo la ventana rota con su bastón de nuevo unido en toda su longitud—. ¡No! —añadió cuando pareció que ella se disponía a regresar por la ventana.

Como para darle la razón al halfling, en ese momento, una bestia demoniaca gruesa y chaparra apareció por la ventana y le lanzó a Dahlia una pesada piedra de la pared. La ágil elfa saltó hacia un lado y esquivó por los pelos la pesada piedra, que se estrelló contra los adoquines.

—¡No puedo abandonarle! —le gritó a Regis.

—No le podemos servir de nada si estamos muertos —contestó el halfling.

Les llegaron gritos desde ambos extremos del callejón. En la ventana, aparecieron más demonios lanzando piedras.

Ambos corrieron al otro lado; Regis saltó sobre el muro del edificio y comenzó a escalarlo; Dahlia colocó su palo entre dos adoquines y se impulsó hacia arriba hasta llegar al primer balcón.

Flechas y piedras los persiguieron por la pared del edificio. Regis llegó primero al tejado y tiró de Dahlia tras él mientras corría.

—A Yasgur —le dijo Dahlia; ese era el nombre de una casa franca que todos los de Bregan D'aerthe y Casa Topolino conocían. Ella se movió hacia un lado, corrió por el tejado, saltó al contiguo y luego hasta el final de ese, donde encajó de nuevo la Aguja de Kozah e,

impulsándose en un gran salto, cruzó la ancha calle para caer en un tejado distante, donde se incorporó y siguió corriendo.

Regis pensó que era un salto impresionante, pero no podía parar para admirarlo, porque también estaba corriendo por su vida. Oyó gritos abajo y detrás, y pesados pasos de botas de armadura sobre los adoquines de las calles.

No podía correr más que ellos. Pensó en usar su gorra mágica para disfrazarse, pero era muy temprano por la mañana y las calles estaban desiertas. ¿Qué aspecto podría adoptar para engañarlos?

Llegó a lo más alto de un tejado y se dio cuenta de que se estaba quedando sin camino, porque los edificios ahí estaban más apartados y no podía seguir saltando de tejado en tejado.

Fue hacia una chimenea cercana, que era demasiado estrecha para que pudiera meterse dentro. Descolgó la bolsa mágica del cinturón, la dejó sobre los ladrillos y la abrió todo lo que pudo.

Un momento después, esa bolsa caía en el hogar de una casa privada de Aguas Profundas.

Con su habilidad para el salto y su palo, Dahlia se alejó de los perseguidores en un momento. Bajó a la calle y retrocedió con la intención de rodear a los soldados por detrás y de regresar a la habitación y a Entreri. Volvió a los tejados y se acercó en un ángulo que le permitía ver la ventana, ahora en la oscuridad.

¿Podría llegar allí?

Estaba considerando cómo hacerlo, decidida a intentarlo, cuando vio la procesión.

Dahlia se echó hacia atrás, tratando de recuperar el aliento. Bajo ella, marchando por el callejón, pasaba una hueste de soldados que supuso que serían soldados Margaster, junto a un cuarteto de criaturas demoniacas, gruesas y bajas como los enanos; cada una de ellas sujetaba un palo de una litera que contenía la cosa que se había desenrollado sobre ellos en la habitación, y que en ese momento estaba envuelta formando la escultura fecal de un tulipán cerrado.

Dahlia sabía lo que había en el interior de esa flor repugnante y letal.

Ese día, Foresby Young tenía mucho trabajo. El arquitecto había recibido el encargo de rediseñar el espacio de almacenaje para un gremio de mercaderes, y querían ver los planos del proyecto esa misma semana.

Fue a su taller, que había sido la sala de estar familiar (y sabía que volvería a serlo en cuanto se le agotara la paciencia a su esposa), y extendió sus pergaminos sobre la mesa de dibujo. Pensó que le iría bien encender la chimenea. Siempre le inspiraban las llamas bailarinas de un buen fuego, incluso en los calurosos días de verano.

Cogió un leño de la pila y se agachó para colocarlo, pero se detuvo de golpe.

—¿Qué? —exclamó; dejó el leño en el suelo y acercó la mano a los restos del fuego del día anterior, donde se hallaba una bolsa de cuero—. Vaya, ¿cómo…? —comenzó a preguntarse mientras la abría, pero el final de esa pregunta se convirtió en un grito ahogado cuando un pequeño dardo salió volando de la bolsa y se le calvó bajo la barbilla.

Foresby trató de gritar, pero no pudo, porque ya se caía hacia atrás, al suelo. Se quedó profundamente dormido incluso antes de tocarlo. De la bolsa, del maravilloso saco sin fondo, se arrastró Regis hacia el exterior y respiró bien hondo después de la agobiante estrechez del bolsillo extradimensional.

Miró alrededor, vio que había llegado el alba y luego se dio unos golpecitos en la gorra. Poco después, una niña humana salía de la casa de Foresby Young. Correteó, saltó, soltó unas risitas e hizo el tonto como solían hacer los humanos jóvenes, mientras avanzaba decididamente hacia la casa del granjero Yasgur.

Donde Dahlia esperaba.

Zumbidos… Picotazos… Pequeños estallidos de ardiente dolor destellosbrillantesynaranjas…

Me están subiendo por debajo de los calzones, mordiéndome, miles de avispas, mil miles, incontables. Demasiadas .

¡Diogdisdios, ah! ¡En la boca! Están en… ¿Por qué no puedo moverme?

¡Avisas! ¡No avispas!

Ardientedolordestellosbrillantesynaranja… matadme. Matadme, por favor .

Dahlia… Dahlia…

Tercera parte
Límites culturales

Tantos dichos sabios nos siguen a cada paso, pero ¿son sabiduría o límites? ¿Perlas con valor a las que prestar atención o los usos vulgares de tiempos perdidos, mejor olvidados, o como mínimo pasados de moda?

En tantas ocasiones encuentro que esas tradiciones, o esa vieja sabiduría o esas costumbres, son esto último. La misma idea de la sabiduría del momento parece… maleable; después de todo, si debemos estar atados a las costumbres de nuestros ancestros, entonces, ¿cómo podemos esperar mejorar lo que nos han dejado? ¿Son los rituales y las tradiciones tan diferentes de las estructuras físicas? ¿Acaso los enanos dejarían de explotar las minas al llegar a los límites de los túneles de sus antiguas naciones?

Claro que no. Cavarían nuevos túneles y, si durante ese trabajo descubrieran materiales o diseños mejores para sus andamios, los usarían y seguramente volverían a los viejos túneles y mejorarían lo que los padres de los padres de los padres de sus padres les hubieran dejado.

Entonces, ¿por qué debe ser esto diferente cuando se trata de la tradición? Es cierto que, entre mi propia gente, las tradiciones forman límites, y de un modo terrible. La mitad de la población de Menzoberranzan está atrapada en posiciones menores y sus ambiciones enjauladas por palabras más antiguas que el más viejo de los elfos oscuros, palabras grabadas en un pasado milenario. Parte de la razón de esto es evidente: lady Lloth y sus decretos. Sin duda, la religión, para aquellos que tienen fe, cualquier fe, a menudo es inflexible y no se sujeta al escrutinio de la razón o de los ruegos contra la clara injusticia. La Palabra es eterna, se afirma y, sin embargo, en muchas ocasiones es evidente que eso no es cierto .

Entonces, ¿por qué esa supuesta sabiduría persiste de un modo tan férreo?

Yo creo que los caprichos de una deidad inaccesible y convenientemente irrefutable solo son una parte de la respuesta. La otra parte se sitúa en los rincones más oscuros de las costumbres de todas las razas con capacidad de razonar. Porque esas tradiciones, que se mantienen más allá de cualquier racionalización posible o de evidentes fallos morales, esas que se mantienen más fervientemente, demasiado a menudo, sirven a los que más ganan con su seguimiento .

En la ciudad donde nací, las que poseen el poder no tienen que competir con la mitad de la población. Las matronas no tienen que preocuparse de un patrono, ya que, sin duda, por tradición pueden usar a

sus homólogos como les parezca. Incluso esos actos tan personales como hacer el amor están determinados por las exigencias de las mujeres de Menzoberranzan y no hay que hacerse ninguna ilusión sobre el «amor» en tal acción. Cualquier hombre que no cumpla puede enfrentarse a una cruel venganza por su insolencia. Solo las mujeres pueden ser la cabeza de una familia. Solo las mujeres se pueden sentar en el Consejo Regente, e incluso el hombre con la posición más elevada en la ciudad, normalmente el archimago de Menzoberranzan, es, por tradición, por edicto, por las exigencias de esas despiadadas gobernantas, considerado por debajo de la mujer de menor rango existente .

Los drow no son la única gente arrinconada y aprisionada por tales indecencias sistémicas, ¡ni mucho menos! En la tribu de Wulfgar y entre muchos de los pueblos del norte, la tradición exige el patriarcado en vez del matriarcado, y mientras que los hombres no son tan brutales en su control como las mujeres drow, el resultado, supongo, no es muy diferente. Quizá el trato sea más amable; recuerdo la vergüenza de Wulfgar tan intensa que le hizo alejarse de nosotros, cuando, en un ataque de recuerdos inducidos por los demonios, golpeó a Catti-brie. No me puedo imaginar a Wulfgar pegando a una mujer intencionadamente o exigiéndole servicios sexuales contra su voluntad, pero incluso en su arrepentimiento, esa leve condescendencia permaneció en él durante muchos años. Pensaba que su deber era proteger a las mujeres, lo que era una tarea noble, pero a eso le acompañaba una creencia no expresada pero sin duda evidente de que las mujeres no eran capaces de protegerse a sí mismas. Las colocaba en un pedestal, pero como si fueran algo frágil; no conseguía entender la auténtica capacidad de las mujeres, incluso de una tan poderosa, inteligente, capaz y experimentada como Catti-brie .

Tardó años en abandonar ese prejuicio y llegar a reconocer totalmente el valor, la igualdad y el potencial de Catti-brie y de todas las mujeres. Tan arraigadas tenía las enseñanzas de sus primeros años que incluso cuando teniendo ante sí tantas pruebas claras y convincentes del error de esa creencia, le costaba un gran esfuerzo librarse de ellas.

Sí, librarse, porque eso es lo que representa aceptar completamente que lo que te ha sido enseñado con tanto afán, los designios de toda la sociedad que te envuelve, puede estar equivocado .

Wulfgar se libró del estúpido sexismo de su gente, y el mayor beneficiado de ese cambio fue, de hecho, el propio Wulfgar .

¿Me atrevo a esperar lo mismo de Yvonnel? Porque esa es la esperanza de Jarlaxle, lo sé, y su propósito, y es uno para el que sigue usándome como su brillante ejemplo. Solo puedo reírme .

Solo me queda esperar que las poderosas matronas de Menzoberranzan no se cansen tanto de los juegos de Jarlaxle que venga a

matarme para privarle de su destacado símbolo .

Hay gente por todas partes libres de ese sexismo, claro, pero también ellos están atados a sus costumbres. En la tradición de los enanos delzoun, el género de un individuo no tiene importancia comparado con el peso del mérito. Ahora en Mithril Hall hay una reina, Dagnabbet, hija de Dagnabbit, hijo de Dagna. Eso no importa. Su reinado solo será juzgado por sus acciones. En todos los aspectos de la vida enana, desde el combate hasta cocinar, de la extracción al gobierno y todo lo demás, el mérito y la competencia es lo único que importa .

Si la persona en cuestión es de raza enana .

No puedo quejarme, ¡ni mucho menos!, del tratamiento que he recibido de los enanos durante mis muchas décadas en la superficie, pero eso era más una cuestión de la compasión personal de Bruenor. Porque él es un gran motivo de orgullo para su gente. Un amigo es un amigo y un enemigo es un enemigo, y ni el tamaño de las orejas, ni el color de la piel, ni la altura que tenga le importa un cuerno al rey Bruenor Battlehammer .

Sin embargo, de no ser por él, los enanos del Valle del Viento Helado seguramente no habrían aceptado en sus hogares a un elfo oscuro, perdido y vagabundo como uno más de la familia .

A no ser que hubiera sido otro como Bruenor el que primero me hubiera encontrado en las laderas de la Cumbre de Kelvin. No puedo rechazar esa posibilidad, porque en todos los pueblos de todas las culturas, existe un arcoíris de posibles cualidades, prejuicios, compasión, amabilidad y crueldad .

Es una creencia absurda de los humanos el que los drow son simplemente malvados; ¡oh, seguro que muchos drow se han ganado esa reputación! Pero también lo han hecho muchos humanos. Se hacen la guerra unos a otros con la misma facilidad que las casas drow pelean entre las sombras, y en una escala tan grande que una batalla podría dejar más víctimas destrozadas, incluyendo a las que no participaran en la lucha, de la gente que existe en toda la ciudad de Menzoberranzan. He sido testigo del Carnaval del Prisionero, donde los magistrados torturan a sus hermanos humanos con tanta habilidad y contento como cualquier sacerdotisa de Lloth, látigo en mano. He visto a los elfos de la superficie echar a los fugitivos de sus refugios y dejarlos a merced de los que los perseguían. Incluso los halflings, a menudo tan despreocupados, no están exentos de las sombras más oscuras del corazón .

Sin embargo, a pesar de todo esto, continúo confiando en un mañana mejor. Bruenor y los otros reyes y reinas enanos no mantienen a su gente en un puño tan apretado como sus antecesores. Regis y Donnola no mandan en Viñas Sangrantes, no. Se les llama la señora y el señor del pueblo, pero son más como los encargados de los negocios del lugar y,

sorprendentemente, sirven con la tolerancia de sus habitantes. Porque Donnola ha cambiado la tradición del clan Topolino y, ahora, la gente de Viñas Sangrantes ha recibido un gran regalo: su propia voz .

Porque eso es lo que hace la tradición: le roba al individuo su voz. Evita los solos y se centra únicamente en el coro, ¡y ay de aquel cantante que vaya en contra del director!

No, Viñas Sangrantes es como una orquesta, cada instrumento tiene su parte, pero suena en armonía para crear un conjunto. Si la gente de allí elige a otros para mandar, entonces, Donnola y Regis cederán su puesto .

Este es el mañana en el que tengo puestas mis esperanzas, porque creo que solo en una cultura donde se escucha a toda la gente se pueden satisfacer las necesidades de toda la gente .

Ese es el sonido del mañana, y así el mañana será mejor que el hoy .

—DRIZZT DO 'URDEN

14
Si solo

Año del Falso Acuerdo
Cómputo de los Valles 118

Dab'nay se despertó de su profundo sueño, removiéndose entre las gruesas y cálidas pieles. No abrió los ojos, porque quería centrarse solo en la suavidad y el confort. Sabía dónde estaba: en una silenciosa cornisa de la pared este de Menzoberranzan, un lugar seguro por donde pocos drow pasaban, sobre todo porque la zona apestaba al hedor de los monstruos esclavos. Allí había goblins y kobolds, pero estaban abajo, en sus sucias chozas, y ninguno se atrevería a subir para enfrentarse a una sacerdotisa y a un maestro de armas.

Así que allí, irónicamente, Dab'nay y su amante podían hallar un momento de calma.

Finalmente, se estiró y abrió los ojos, y mientras se le ajustaban a la tenue luz de ese extremo más oscuro de Menzoberranzan pudo distinguir la silueta de Zaknafein, sentado en la cornisa con las piernas colgando, contemplando la ciudad. Se arrastró hasta él por detrás y le envolvió el cuello y los hombros con los brazos.

—Es bonita, sí —comentó ella. Lejos, a casi unos tres kilómetros, la gigantesca columna de Narbondel mostraba su resplandor de las primeras horas de la mañana, un tono levemente anaranjado en medio de una mar de estalagmitas y estalactitas decoradas con fuego feérico, sobre todo de color azul y lila, pero con todos los colores del espectro presentes. La gigantesca caverna entera parecía ser algo vivo que respiraba, con las luces que cambiaban de tono e intensidad para satisfacer los gustos estéticos de la exigente matrona de cada casa. Las grandes casas sobre el Qu'ellarz'orl mostraban los dibujos más magníficos en sus luces acentuadas.

Una fachada serena para la siempre tumultuosa Ciudad de las Arañas, la ciudad dedicada a la Señora del Caos. A Dab'nay se le ocurrió pensar que cualquiera que entrara en la gran caverna desde ese extremo sin conocer a los drow tendría una primera impresión de

Menzoberranzan que seguramente lo mataría o lo esclavizaría.

Exactamente lo que pretendían las matronas.

Nunca antes Dab'nay había considerado que esa apariencia podría ser táctica y no simplemente una bonita decoración. Pero en ese momento, allí, eso tenía todo el sentido.

—Debe ser bonita —contestó Zaknafein, bastante agrio.

—Piensa en el poder que se concentra ahí, entre esas luces y esas sombras —repuso Dab'nay, acurrucándose más—. ¿Quién, aparte de los dioses y los grandes señores de los planos inferiores, podría ir contra nosotros y sobrevivir?

—El poder de construir lo que queramos —admitió Zaknafein—, excepto que estamos tan ocupados matándonos entre nosotros que no nos atrevemos a mirar más allá de nuestros muros. Muros que hemos construido contra nosotros mismos más que contra cualquier intruso.

—Tan ocupados matándonos entre nosotros —repitió Dab'nay, astutamente, con una sonrisita irónica—. Algo que Zaknafein es muy aficionado a hacer, creo recordar.

—De no ser así, hace tiempo que estaría muerto. ¿Y acaso importa? Si yo no las matara, estoy seguro de que encontrarían a otros que ofrecerían sus armas para esa tarea.

—Me pregunto cuántos otros piensan igual —replicó Dab'nay.

—No los suficientes —contestó él—. Y de ese modo se perpetúa, quizá, hasta que nos hayamos matado lo suficiente para dejar que otra gente entre y se vengue de nuestra crueldad.

—¿Nuestra crueldad? ¡Fue su crueldad la que nos puso aquí para empezar!

La risita de respuesta de Zaknafein estaba tan cargada de resignación que Dab'nay se quedó parada.

—Fue Corellon Larethian quien nos traicionó —le recordó Dab'nay—. Corellon, que es el dios de los elfos de los mundos de la superficie, fue el que nos entregó a Lloth, nos entregó como si fuéramos un rebaño de rothés.

—Sin embargo, tú amas a Lloth —replicó Zaknafein.

Dab'nay supo que su vacilación seguramente sería muy reveladora, pero la había cogido realmente desprevenida y no pudo reaccionar con suficiente rapidez. *Amor* no era la palabra que ella usaría para describir sus sentimientos hacia la Reina Araña. Temía a Lloth y comprendía su obligación para con ella, por lo que le era devota, porque de ser de otro modo en Menzoberranzan representaba ser abandonada y seguramente estar pronto muerta.

—¿Acaso la mayoría de la gente de cualquier raza no ama a sus diosas? —preguntó, tratando de encontrar algún modo de apartarse de

esa incómoda discusión, sobre todo con alguien tan directo y cínico como Zaknafein Do'Urden.

—¿Lo hacen? ¿O aman tener mitigado su temor a la muerte?

—La devoción es más que miedo —insistió ella.

—Puede serlo, pero con la idea de los dioses y una vida después de la muerte supongo que generalmente no es así —replicó Zaknafein —. El miedo a la muerte es demasiado prevalente, como lo es el miedo a no volver a ver a aquellos a los que amamos. —Soltó otra de sus risitas de impotencia, cargada de resignación y veneno—. Pero, claro, tenemos tanto miedo que no nos atrevemos a amar, ¿no es así?

Dab'nay hundió el rostro en el pelo de Zaknafein y no contestó. Al menos, no con palabras, pero él notó sus sollozos y eso tuvo que bastarle.

—Estamos todos atrapados —susurró él a la ciudad y a sí mismo, pero ella supo que no específicamente a ella—. Hemos sido gobernados por el miedo durante tanto tiempo que tememos tener miedo.

—Lloth nos enseñó que somos superiores —dijo entonces Dab'nay, porque sí que tenía miedo de ese momento, miedo de que incluso una conversación así le hiciera perder el favor de la Reina Araña. Una sacerdotisa sin ese favor, incluso una que ya no tenía el título oficial, sería realmente vulnerable—. ¿O preferirías que nos arrastráramos bajo los malvados elfos o nos inclináramos en las minas de los apestosos enanos o les suplicáramos su aceptación a los estúpidos humanos de corta vida?

—No, claro que no —contestó él, y Dab'nay oyó colársele un cierto sarcasmo—. Mejor que nos aferremos a un agravio que ha ido pasando de generación en generación, sobre un incidente que puede haber ocurrido o puede que no, y que quizá o quizá no de la manera en que se nos ha ensañado.

—Blasfemia —susurró ella con una seria advertencia.

—Pero ¿lo es? ¿Iría contra los edictos de la Reina Araña que la Madre Matrona Bruenor, o cualquier otra matrona, modificara ligeramente la propia historia de la raza élfica para su propio beneficio? —respondió Zaknafein.

Era una pregunta que Dab'nay se había hecho para sí muchas veces y que suponía que casi todos los drow se habrían formulado muchas veces.

—Prisioneros —susurró Zaknafein—. Todos nosotros, en jaulas que nos hemos construido nosotros mismos.

—¿Es la vida tan mala contigo, Zaknafein? —preguntó ella, y le abrazó con más fuerza mientras le hundía el rosto en el cuello—.

Pensar eso ahora, en este momento en concreto…, bueno, la verdad, me haces daño.

Eso le hizo sonreír y ella se alegró de verlo. Ambos guardaron silencio y se quedaron contemplando el bailoteo y el resplandor de los fuegos feéricos de Menzoberranzan, disfrutando de la silenciosa belleza.

Aunque supieran que era una mentira.

Solo un par de días después, Zaknafein se metía en un callejón oscuro del Braeryn. Pensó que era un estúpido por ir allí, solo por lo que le había dicho Dab'nay, y supuso que estaba caminando hacia su fin.

Pero el premio era demasiado grande para pasarlo por alto.

Al final de un paseo recto entre dos estructuras, rodeó cuidadosamente una estalagmita que formaba la esquina derecha del torcido callejón y miró hacia delante. Esa segunda sección también estaba vacía, y aunque el camino variaba de anchura, no era suficiente para crear ningún recoveco oculto. Zaknafein no conocía de antes ese lugar, pero ya había rodeado los edificios y las estalagmitas que formaban esa red de callejones y estaba seguro de que, si el premio estaba esperando, se hallaría tras aquella segunda esquina.

Avanzó tan silencioso como la muerte. Miró al otro lado.

Ahí se hallaba, a solo diez pasos, apoyado en la pared del callejón, con una puerta a la izquierda para tener una salida rápida.

Zaknafein sabía que podía convertir esto en una emboscada, viendo la postura del hombre. Arathis Hune no tenía ningún arma en las manos. Estaba esperando a alguien, pero no a Zaknafein. No, estaba esperando a Dab'nay, y por eso no tenía razón para estar demasiado alerta.

Si torcía la esquina en plena carga, Zaknafein tendría la iniciativa y, como era superior a Arathis Hune, sería fácil que la lucha acabara incluso antes de comenzar realmente.

Pero Zaknafein negó con la cabeza y caminó normal, abiertamente, con las armas envainadas para enfrentarse a su enemigo.

La expresión de Arathis Hune reveló su sorpresa. Se apartó de la pared para erguirse, mientras se llevaba las manos a los costados.

—¿Qué estás haciendo aquí?

—¿Esperabas a otra persona? —repuso Zaknafein.

—O no estaba esperando a nadie.

—¿Vienes aquí para meditar sobre el sentido de la vida?

Arathis Hune lo miró ceñudo.

—¿O quizá para pensar en el engaño que guía cada uno de tus movimientos? ¿La traición que te llena el corazón? ¿La incapacidad de distinguir entre amigo y enemigo?

Zaknafein continuaba caminado mientras hablaba, y se detuvo a tres pasos del otro hombre.

—¿Qué baba te cae de los labios, Zaknafein? —preguntó Arathis Hune.

—¿Lo niegas?

—Probablemente —respondió Arathis Hune con una risita—. ¿Qué estoy negando?

—Mi pelea con Duvon Tr'arach —contestó Zaknafein— no se jugó limpiamente.

—¿Por el juego? Las apuestas fueron abiertas y, para muchos de nosotros, bastante provechosas.

—Limpia —reiteró Zaknafein—. Duvon hizo trampa, o alguien hizo trampa por él.

—Pues no lo hicieron muy bien —replicó el hombre, secamente.

—Por lo que he oído, a Arathis Hune no le fue tan bien con sus apuestas —soltó Zaknafein.

—Pregúntale a Jarlaxle por las bolsas de oro que le llevé.

—El oro de Jarlaxle. ¿Qué hay del tuyo?

—¿Y por qué iba a importarle eso a Zaknafein?

—Porque alguien hizo trampa a favor de Duvon.

—¿Me estás acusando?

—Sí.

—Sabes cómo funcionan las cosas en Menzoberranzan, maestro de armas, así que te advierto ahora, como amigo tuyo, que tengas cuidado. Uno no hace esas acusaciones sin…

—No te las des de mejor que yo y trates de enseñarme cómo opera nuestra gente. Soy bien consciente de lo que digo. Pero que sepas esto: solo te hago la acusación a ti, abiertamente y solo aquí de pie ante ti.

—Una acusación que niego.

—Claro que lo niegas, pero, por mi experiencia, la mayoría de los tramposos también son mentirosos.

Arathis Hune soltó una risita.

—Había cien ojos sobre esa pelea. ¿Qué podría haber hecho yo…?

—Quavylene Oblodra —le interrumpió Zaknafein.

La expresión de Arathis Hune cambió drásticamente en ese momento, y de repente pareció muy poco interesado en responder.

Ambos se dieron cuenta de que no había nada más que decir.

Ambos desenfundaron sus armas; Zaknafein, dos espadas; Arathis

Hune, una espada y un cuchillo largo.

Zaknafein avanzó rápidamente, haciendo que su oponente alzara las armas. Corrió hacia la derecha y saltó sobre la pared del callejón, luego inmediatamente saltó hacia el otro lado con una voltereta lateral y aterrizó con los pies firmes, doblando las piernas para absorber el impacto y redirigirse hacia delante para acabar la carga que había comenzado.

Pero Arathis Hune ya no estaba frente a él, porque había seguido sus saltos a ambos lados con los ojos y la postura. Tuvo que hacer una parada cruzada con la espada, moviéndola de derecha a izquierda para interceptar el tajo descendente de la espada derecha de Zaknafein. Luego, dio un ligero giro para enganchar la espada de Zaknafein antes de deslizarla rápida y secamente hacia el otro lado.

Entonces, sorprendió al maestro de armas al no completar el bloqueo de regreso con esa espada contra la estocada de la segunda de Zaknafein. En vez de eso, Arathis Hune pasó la mano derecha bajo las espadas enzarzadas y su cuchillo paró limpiamente la de Zaknafein, que torció con un tajo hacia el interior mientras volvía la cadera hacia el otro lado.

Arathis Hune había escapado del ataque inicial, y corrió dos zancadas para saltar contra la pared trasera del callejón en un ángulo tal que su segundo salto lo llevó hacia la pared, a la izquierda de Zaknafein. De allí, hizo que su tercer salto, al que añadió una apretada voltereta, le llevara junto al punto, pero en ese momento hacia un lado y listo para tomar la iniciativa.

Pero Zaknafein ya no estaba allí.

Porque, cuando Arathis Hune inició su retirada, Zaknafein había medido instantáneamente los ángulos y saltos más probables que el otro habría planeado, y así había corrido y saltado desde la pared de la derecha hacia lo alto y se había cogido a un saliente. Después, había saltado de nuevo aún más arriba desde ese punto, lanzando su espada derecha al aire mientras agarraba lo alto del marco de la puerta con la mano derecha para comenzar un arco que le envió de nuevo hacia la pared trasera. Finalmente, rebotó en lo alto y dio una voltereta hacia atrás.

Se fijó en el avance de Arathis Hune mientras ejecutaba ese movimiento y encogió las piernas para calcular adecuadamente su propio aterrizaje.

Tocó suelo menos de un segundo después que Arathis Hune y apareció de repente ante el confuso hombre. Zaknafein detuvo su espada descendente en lo alto mientras su izquierda se movía con rapidez para alinear la espada y la daga de su oponente,

manteniéndolas demasiado bajas para poder desviar el golpe por arriba.

Y, así, Zaknafein le tuvo a su merced.

—El maestro de armas Do'Urden podía haber conseguido una gran ventaja si hubiera cargado directamente en vez de comenzar a charlar con su enemigo —dijo la Matrona Soulez Armgo a su visitante. Las dos mujeres miraban hacia un cuenco escrutador de agua quieta para observar los acontecimientos que se desarrollaban en el callejón prescrito.

—Zaknafein no haría eso —le contestó Dab'nay Tr'arach a la poderosa matrona. Se removió nerviosa, pensando, y no por primera vez, si habría cometido un terrible error—. Es demasiado honorable.

—Demasiado estúpido, querrás decir. No sobrevivirá mucho tiempo. La Matrona Malicia sin duda se ha conseguido un gran luchador, pero a no ser que se convierta en un gran asesino, pronto solo será otro cadáver pudriéndose.

Dab'nay estuvo a punto de replicarle, pero se contuvo y simplemente asintió con la cabeza. Intentó no hacer ninguna mueca que pudiera revelar sus emociones hacia Zaknafein, pero en su interior el estómago se le retorcía de ansiedad. Era más doloroso de lo que había creído posible cuando había aceptado el trato que le ofrecía la Matrona Soulez, y había arreglado sigilosamente esa pelea. Se centró en las imágenes que mostraba el agua mágica y observó a su magnífico amante peleando con un oponente capaz por segunda vez en una semana.

Por muy magnífico que Zaknafein hubiera sido contra Duvon, en ese momento, con más espacio y menos observadores, lo vio en toda su gloria, saltando, rotando, cayendo en línea para el siguiente ataque. Dab'nay comenzó a respirar un poco más tranquila, cada vez más segura de que Arathis Hune no podría derrotar a Zaknafein.

Pero, entonces, inesperadamente, la imagen parpadeó y se volvió negra.

Zaknafein se lanzó a matar, con su espada dirigida perfectamente al cráneo del asesino.

Pero, entonces, Zaknafein recibió un golpe; lo sintió como si un gordo rothé le hubiera pateado. Su sensibilidad lo abandonó, sus pensamientos se enmarañaron y se le fueron por sacudidas tangentes. Trató de alzar las espadas defensivamente, pero se dio cuenta de que

ni siquiera seguía sujetándolas.

Eso fue un gran sobresalto, porque comprendió que estaba impotente y desesperadamente vulnerable. Se tambaleó hacia un lado, hacia la pared trasera del callejón, pero ni siquiera pudo controlar los músculos lo suficiente para mantener el equilibrio y se desplomó, esperando a que Arathis Hune se alzara sobre él y lo hiciera pedazos.

Pero cuando por fin se situó, sentado contra la pared, se dio cuenta de que su rival también había sido alcanzado. Arathis Hune estaba de cara a la entrada del callejón, dando pasos inseguros, tratando de mantenerse en pie, pero sin éxito, porque se desplomó sobre las piedras.

Zaknafein oyó el golpe seco de la cara de Arathis Hune estrellándose contra el suelo de la caverna. No le encontraba ningún sentido a eso, a nada de eso, hasta que miró más allá de Arathis Hune y reconoció una silueta caminar tranquilamente por el callejón.

Jarlaxle se inclinó delante de Arathis Hune, le cogió las armas y las lanzó hacia el otro extremo del callejón. Luego Jarlaxle agarró las espadas de Zaknafein, las hizo rodar en las manos y las alzó en guardia.

Zaknafein seguía grogui y aún estaba tratando de asimilar lo que ocurría ante él, fuera lo que fuera.

—No era… —oyó decir a Arathis Hune, con una voz rasposa y entrecortada, mientras él también trataba de recuperarse de lo que fuera que los había golpeado a los dos.

—No me importa —replicó Jarlaxle, con severidad—. Os he dejado muy claro a los dos lo que pienso sobre esto.

—Zaknafein me atacó —explicó Arathis Hune, con una voz que se iba volviendo más firme.

—Ve a buscar tus armas y márchate —le ordenó Jarlaxle—. Sal del callejón, sal del Braeryn. Tú y yo nos encontraremos mañana cuando la luz de Narbondel comience de nuevo a brillar.

Arathis Hune estuvo a punto de replicar, pero Jarlaxle le interrumpió con un «¡Vete!».

Zaknafein consiguió incorporarse y miró por el callejón, observando a su enemigo alejarse y a otro drow, que no conocía, acercarse y cruzarse con el asesino sin ningún tipo de saludo, por lo que Zaknafein pudo ver.

—Y tú —dijo Jarlaxle, dirigiéndose al socio desconocido—. ¿Qué voy a hacer con Zaknafein?

—Ya lo has hecho —le recordó Zaknafein—. Porque Zaknafein es Do'Urden, no Bregan D'aerthe.

Jarlaxle suspiró.

—Tú eres de los que apuestan —continuó Zaknafein—. Otro combate. Mete a ese horrible Hune en el callejón y no apuestes contra mí. En este, te lo prometo, no apuestes contra mí.

—Ya hemos hablado de eso —replicó Jarlaxle.

Zaknafein miró al drow recién llegado, un hombre muy joven al parecer, que se quedó a unos cuantos pasos por detrás de Jarlaxle y parecía estar bastante aburrido de todo eso.

—Los dos me sois muy valiosos —dijo Jarlaxle, mientras llamaba de nuevo su atención—. Más valiosos que unos cuantos sacos de monedas de oro. Los tres tenemos muchos años de creciente poder ante nosotros, amigo mío, y que estéis tratando de mataros el uno al otro representa un importante obstáculo en mis planes.

—¡Al Abismo con tus planes! Intentó matarme. ¡Haciendo trampa! Si Arathis Hune se hubiera salido con la suya, yo habría muerto a manos de Duvon.

Jarlaxle se encogió de hombros.

—Somos drow. Así es como lo hacemos. Matamos cuando vemos que nos reporta algún beneficio. Pero si uno de vosotros dos muere, aquí nadie ganará nada. Quizá Arathis Hune aún no acabe de comprender el verdadero poder de Bregan D'aerthe, pero acabará viendo lo que nos beneficia tener a Zaknafein de nuestro lado.

—Eres un imbécil muy listo —replicó Zaknafein. Y trató de no mostrar su rabia en el tono de sus palabras—. Y más imbécil todavía cuando crees que estás siendo el más listo.

—Te lo repito, somos drow. ¿Aún no te has dado cuenta de lo que eso significa?

—Dime, Jarlaxle, ¿qué significa? ¿Que debemos esperar el engaño y la traición? ¿Que no se puede confiar en ninguno de nosotros?

—¡Sí a ambas!

—Sin embargo, tú me pides que confíe en ti —continuó Zaknafein, y Jarlaxle, por una vez pareció no saber qué decir.

Detrás de Jarlaxle, el joven soltó una risita despreciativa.

—¿Quién eres? —preguntó Zaknafein, molesto.

—Este es Kimmuriel —contestó Jarlaxle.

«Alguien a quien no quieres hacer enfadar», oyó Zaknafein en la cabeza, y entonces cayó en la cuenta. Ya había oído el nombre de Kimmuriel en relación con la Casa Oblodra, los que hacían la magia mental. Magia mental, como el estallido invisible que había enviado tanto a Zaknafein como a Arathis Hune al suelo.

El mismo tipo que Hune había empleado contra él durante el duelo con Duvon.

Zaknafein se volvió a mirar de nuevo a Jarlaxle y se fijó en el

parche del jefe mercenario, mientras se preguntaba si habría alguna manera de tomárselo prestado solo el tiempo suficiente para un único ataque.

Dab'nay seguía mirando el agua negra del cuenco de escrutinio, lo que traicionaba su estado nervioso. Había arreglado la pelea para ganarse el favor de la Matrona Soulez, que estaba tratando de proteger a Uthegentel. El enorme maestro de armas de la Casa Barrison Del'Armgo llevaba tiempo observando a Zaknafein, por lo que se decía. Dab'nay no había tratado mucho a Uthegentel, pero con solo ese somero conocimiento de ese hombre ya tuvo claro por qué Soulez estaba tan interesada en librarse de Zaknafein. Eso no solo heriría a la Matrona Malicia Do'Urden, siempre tan ambiciosa, sino que impediría que el valioso Uthegentel luchara contra él, una pelea que posiblemente ganaría el primero, aunque no se podía asegurar.

¡Qué desastre sería para Soulez Armgo si Uthegentel cayera ante Zaknafein!

Dab'nay miró a la matrona, que también seguía mirando hacia el agua oscura y no parecía estar muy contenta.

—¿Qué crees que puede haber pasado, Matrona? —se atrevió a preguntar Dab'nay.

La Matrona Soulez clavó la mirada en la sacerdotisa. A pesar de su posición, Dab'nay creía que Soulez no era mucho mayor que ella. Pero no había ninguna duda de su poder relativo. Dab'nay aún estaba aprendiendo lo básico de su religión, mientras que Soulez era una poderosa suma sacerdotisa y ya una matrona. Y Soulez jugaba al juego de Menzoberranzan mejor que casi todos: su casa no era claramente ambiciosa como la Casa Do'Urden, pero los Armgo seguramente sentarían a su matrona en el Consejo Regente antes, y, sin duda, Soulez estaba destinada a ocupar un asiento más importante en el consejo del que Malicia Do'Urden podría aspirar jamás. Si las dos casas alguna vez iban a la guerra, Malicia seguramente estaría muerta al cabo de una hora.

Si Zaknafein no estaba ya por ahí para intervenir.

Él podría hacer que fueran dos horas.

El agua comenzó a removerse de nuevo, finalmente, y volvió a mostrar el callejón.

El callejón vacío.

—No hay sangre —observó Dab'nay.

—Irás a averiguar qué ha sucedido —le ordenó Soulez—. Inmediatamente.

Dab'nay se removió nerviosa. No tenía ni idea de cuál de los dos seguiría vivo o si ambos lo estarían. No tenía ni idea de si alguien había intervenido, quizá alguien que se hubiera enterado de sus visitas a la Casa Barrison Del'Armgo y con eso hubiera adivinado su papel en la organización de esa pelea.

Arathis Hune sin duda la mataría si se enteraba de eso.

Zaknafein tal vez no la mataría, pensó, pero en cierto modo eso podría ser incluso más doloroso.

Porque en ese momento se dio cuenta de que lo amaba.

Y, sin embargo, lo había organizado para que, muy posiblemente, lo mataran.

Dab'nay pasó la mirada de la imagen en el cuenco de escrutinio a la Matrona Soulez. Esa mujer le había ofrecido tanto…, demasiado para que ella lo pudiera rechazar. Sin importar quién ganara la pelea, Dab'nay ascendería en el Bregan D'aerthe por medio de la simple eliminación del que estaba sobre ella, pero Soulez también le había prometido un lugar en la Casa Barrison Del'Armgo.

Se convertiría en sacerdotisa de una poderosa Casa y una a la que Dab'nay no podía evitar respetar, sobre todo por cuán expertamente la Matrona Soulez la había mantenido lejos del tipo de atención que podía llevar al desastre.

Una razón por la que no demostraban su poder, y también la razón que les daba gran parte de ese poder, era el modo en la Casa de Soulez empleaba a sus hombres, en concreto, cómo conseguía fuerza de sus guerreros y magos y no de su clero, que era poco impresionante. Las arrogantes matronas de las otras casas no podían comprender, o no quería admitir, el poder de la Casa Barrison Del'Armgo sin el adecuado equilibrio de sacerdotisas. Y, sin embargo, a pesar de su bajo rango aparente entre las casas, infravalorar a Barrison Del'Armgo podía ser un peligro para las otras matronas.

Teniendo en cuenta todo eso, ese camino le resultaba muy atractivo a Dab'nay. Si podía entrar en la casa, su competencia en el altar sería parecía a la que había tenido en la Casa Tr'arach, una aún menor A parte de la Matrona Soulez, y quizá su prometedora y joven hija Mez'Barris, había poco poder divino que pudiera oponérsele.

Sí, a Dab'nay le gustaría eso. Y volvería a sentirse segura por primera vez desde su tiempo en la Casa Tr'arach.

Volvió a mirar el cuenco de escrutinio. Gran parte de ella esperaba que Zaknafein hubiera ganado la pelea y hubiera matado a Arathis Hune.

Pero una parte aún mayor esperaba que se hubieran matado el uno al otro.

No quería admitirlo, ni siquiera a sí misma, por lo que se repitió muchas veces que en Menzoberranzan no había sitio para el amor, y menos para el honor. Incluso si Zaknafein no había muerto a causa de su intromisión, ¿cuánto tiempo podría sobrevivir?

Y cuánto tiempo sobreviviría ella, se preguntó mientras partía de la Casa Barrison Del'Armgo. Era una pregunta que se plantearía de nuevo poco después, cuando fue al Micónido Supurante y se enteró por el tabernero Harbondair que tanto Zaknafein como Arathis Hune habían salido por su propio pie de aquel callejón debido a la intervención del mismísimo Jarlaxle.

Dab'nay se retiró inmediatamente a una de sus muchas habitaciones repartidas por toda la ciudad y allí se quedó durante varios días, incluso invocando su propia comida y bebida para no acercarse a ningún asesino potencial. Revisó todas las posibles situaciones que se le ocurrieron, dado el desastre del fracaso en el callejón. ¿Intentaría matarla Zaknafein? ¿Lo haría Arathis Hune? ¿O la Matrona Soulez? Debía estar preparada para las primeras dos eventualidades, pero no para la última y, sin duda, no para la posibilidad de ambas o de las tres. Eso agravó su nerviosismo, porque esos dos hombres se plantearían la venganza de formas muy diferentes.

¿Y quién podría saber cómo actuaría la astuta matrona?

Por el momento, sin embargo, eran los dos hombres los que no se sacaba de la cabeza, sobre todo cuando pensaba que quizá ambos hubieran llegado a darse cuenta del papel que ella había jugado y supusieran por qué lo había hecho, y por tanto fueran a por ella a la vez.

Pocos en la ciudad podrían sobrevivir a un firme intento de asesinato por parte de esos dos.

Muchas veces, a lo largo de los cinco días siguientes, Dab'nay se dijo que estaba siendo tonta, que su papel en la pelea había sido algo sin importancia, después de todo, y que lo más seguro era que tanto Zaknafein como Arathis Hune le dieran las gracias, más que culparla, por haber tenido la oportunidad de matar al otro.

Aun así, cuando llamaron suavemente a la puerta en el quinto día de su exilio autoimpuesto, la pobre Dab'nay casi pega un bote.

Se dirigió a la puerta y escuchó.

—No te molestes en abrirla —le dijo una voz a su espalda, y al volverse vio a Jarlaxle, sentado en el borde de su cama—. Solo me he molestado en llamar para anunciarte que tenías una visita.

—Bien hallado, entonces —contestó Dab'nay, tratando de mantener la calma—. Estaba a punto de cenar algo…, me he vuelto

muy buena invocando banquetes tan sabrosos como nutritivos. ¿Me acompañas?

—¿Cómo podría rechazar esa oferta? —respondió el siempre cauteloso mercenario.

Dab'nay no había mentido sobre su habilidad de invocar comida y bebida, y conjuró un festín digno del estatus de su invitado al que Jarlaxle añadió su toque personal con una botella vintage de vino feérico sacada de su bolsa mágica.

—Últimamente no se te ha visto por ahí —comentó Jarlaxle, casi en cuanto empezaron a comer—. Me preocupaba quizá haber perdido una poderosa aliada. Bregan D'aerthe no cuenta con muchas de las que poseen poderes divinos, claro.

—Justo eso, claro —contestó Dab'nay, con un poco más de recelo del que pretendía. Mientras pensaba en su repuesta instintiva y en la expresión anonadada que pudiera tener Jarlaxle como respuesta, se dio cuenta de que, en ese momento, no le importaba. Quizá ya era hora de que alguien pusiera en su lugar a ese arrogante renegado.

—¿Necesitas una declaración de interés y beneficio mutuo? —preguntó Jarlaxle.

—Ni siquiera sé lo que significa eso —respondió ella. Sabía lo que realmente quería, pero no lo iba a decir. La declaración que Dab'nay quería desesperadamente era de amistad y lealtad. Pero no lo iba a conseguir, y sabía que no podría.

Pocas veces un drow de Menzoberranzan se mostraría así de vulnerable.

—Me alegro de que estés bien, Sacerdotisa Dab'nay. De verdad. —Alzó su vino feérico para brindar con ella.

Ella lo aceptó, incluso chocó su copa con la de él y se dijo que debía darse por satisfecha con eso, porque era más de lo que la mayoría conseguiría de cualquier elfo oscuro. Además, se lo creía, y hubiera creído a Jarlaxle si este la hubiera llamado *amiga* , igual que creía que a Zaknafein realmente le importaba.

Mientras tomaba su sorbo, se alegró de que la copa ocultara su ceño, porque se había dado cuenta de que la mujercita cruel con la que se había aliado, la Matrona Soulez Armgo, nunca la vería de ese modo.

Nunca.

—¿Cómo les va a tus dos lugartenientes? —preguntó ella.

—Tres.

Eso fue una sorpresa para Dab'nay, y el corazón se le aceleró un poco. ¿Acaso le estaba ofreciendo esa posición?

—He encontrado a un tercero —continuó Jarlaxle—. Un nuevo

compañero para todos nosotros, cuyo valor es imposible subestimar.

Dab'nay se lo quedó mirando.

—Pronto lo conocerás, espero.

—¿Quién es?

Jarlaxle alzó la mano y negó con la cabeza.

—No me corresponde a mí presentarlo cuando no está conmigo.

Dab'nay bebió otro sorbo, esa vez para ocultar su ceño.

—En cuanto a Zaknafein y Arathis Hune —explicó Jarlaxle—, están bien. Zaknafein ha vuelto al lado de la Matrona Malicia y yo diría que se quedará durante bastante tiempo. Ella no va a dejar que corra ningún riesgo por ahora. Los susurros dicen que Mali… que la Matrona Malicia está preparando otro ascenso en la jerarquía de la ciudad.

Dab'nay sabía que ese desliz al referirse a la Matrona Malicia como simplemente Malicia era el modo que tenía Jarlaxle de valorarla. Ella era una sacerdotisa de Lloth, y ninguna auténtica sacerdotisa de Lloth dejaría pasar tal fallo de etiqueta sin una reprimenda.

Pero Dab'nay permaneció impasible.

—Arathis Hune se encuentra fuera de la ciudad —continuó Jarlaxle, satisfecho, al parecer, por su falta de respuesta—. Su misión puede que le lleve hasta Ched Nasad.

Dab'nay buscó algún rastro de engaño en los rojos ojos de Jarlaxle.

¿No era esa una historia muy adecuada para hacer que ella bajara la guardia y para que Arathis Hune pudiera matarla rápidamente?

Jarlaxle prosiguió.

—¿Cuándo esperas volver por el Micónido Supurante?

—¿Para conocer al nuevo lugarteniente? —le soltó con frialdad—. ¿Esperas que me incline ante él?

—¡Ante nadie! —respondió Jarlaxle, rápidamente—. Claro que no. Oh, querida Dab'nay, oigo tu rabia en tus palabras. Y lo comprendo. Pero me sorprende que te tenga que explicar esto: nunca tendrás una posición en los altos rangos de Bregan D'aerthe. Al menos, no abiertamente. ¿Crees que la Madre Matrona Baenre y las otras matronas del Consejo Regente permitirían algo así a una sacerdotisa de Lloth? Por lo que a ellas respecta, por lo que a ellas debe respectar siempre, tú eres una colaboradora, una sacerdotisa independiente que a veces trabaja con Bregan D'aerthe y siempre por una buena recompensa.

—Como se puede ver por el lujo que me rodea —replicó Dab'nay, sarcásticamente.

Jarlaxle se puso en pie para marcharse. Se detuvo y miró alrededor de la habitación grande y bastante bien amueblada, que ambos sabían que era una de las que pertenecían a Dab'nay.

—Mejor esto que donde Dab'nay se encontró después del desastroso ataque de la Casa Tr'arach a la Casa Simfray.

—Una batalla que mi casa ganó.

—Una batalla que perdisteis —corrigió Jarlaxle—. Con la muerte de la Matrona Hauzz.

—Solo porque… —comenzó a discutir, encendida de ira.

Jarlaxle la detuvo alzando la mano.

—Era una guerra de casas drow —afirmó—. No hay «solo porque». La Casa Tr'arach sufrió un desastre porque fuerzas mayores que las de la Casa Simfray se aliaron contra ella.

—Tú incluido.

—Yo incluido. Que es la única razón por la que tú sobreviviste. Y tu hermano, dicho sea de paso.

Los dos se miraron fijamente durante un buen rato, luego Jarlaxle se tocó la frente en una especie de saludo y se marchó por la puerta de la habitación, que estaba cerrada con llave, pero que él abrió con una orden verbal ¡antes de tocarla!

Dab'nay se quedó sentada allí mucho rato, sin molestarse siquiera en levantarse para cerrar la puerta, pensado en la conversación. Jarlaxle había colocado abiertamente un límite en su ascenso dentro de su banda de mercenarios, pero curiosamente ella no estaba enfadada y ni siquiera se alegraba de haberse alineado con la Matrona Soulez. Tardó un rato en aclararse con esa aparente paradoja. Si no podía ascender en Bregan D'aerthe, ¿no debía lógicamente unirse a la Casa Barrison Del'Armgo? Pero Dab'nay no podía negar la verdad del razonamiento de Jarlaxle. Si ascendía a Dab'nay o a cualquiera de las otras sacerdotisas de su banda a una posición de mando oficial, sobre todo en esos momentos en los que Bregan D'aerthe se estaba volviendo bastante poderosa, algunas de las matronas seguramente la considerarían una amenaza, quizá incluso como una posible nueva casa y una más peligrosa, porque era móvil, incluso etérea, y con conexiones de negocios con las mayores casas de la ciudad.

Dab'nay no conseguía aclarase, no en ese momento.

Tampoco estaba segura de qué le hacía sentir el que Zaknafein estuviera atrapado en la Casa Do'Urden. Echaba de menos sus caricias y sus besos, pero quizá fuera mejor así. Al menos, con él allí junto a Malicia la cruel Soulez tardaría en volver a organizar su muerte.

Dab'nay se levantó y fue a cerrar la puerta, comprobando cuidadosamente que no hubiera nadie en el pasillo.

Esperaba que Arathis Hune estuviera de verdad fuera de la ciudad, y también esperaba que se quedara lejos durante mucho mucho tiempo.

15
Todos los ángulos

El joven guerrero drow miró sigilosamente por encima del borde de la balconada, tratando de mantenerse fuera de la vista. No quería que el varón en la cámara casi vacía que se abría bajo él supiera que se hallaba allí. Para él, era como mirar a una mujer desnudarse o a una sacerdotisa en oración. Si el objeto de contemplación sabía que él estaba allí, mirando, la excitación no sería la misma ni lo serían los conocimientos que esperaba adquirir.

Dinin Do'Urden, el segundo hijo de la casa, se había esforzado mucho en manipular esa área de la balconada que rodeaba el gimnasio de entrenamiento de la Casa Do'Urden para poder observar lo que pasaba abajo sin ser detectado.

Y, por fin, sus esfuerzos se estaban viendo recompensados.

Bajo él se hallaba Zaknafein, el drow cuya reputación se estaba extendiendo a lo largo y ancho de los sinuosos caminos de Menzoberranzan. Desnudo de cintura para arriba, con los fibrosos músculos brillantes de sudor, Zaknafein ya había acabado la parte más enérgica de su rutina de práctica diaria.

En ese momento estaba tranquilamente de pie, sin dar la espalda del todo a la posición de Dini. Los brazos le colgaban por los costados; estaba adoptando una pose relajada, una postura normal en una situación sin amenazas. Ante él y hacia la derecha, una gran rata se hallaba sentada sobre las patas traseras, royendo algún resto que había encontrado.

Dini no lo entendía. Se suponía que no había ratas en el complejo de la Casa Do'Urden; ¿cómo se podría haber colado una en esa sala? La alimaña lanzó un chillido y comenzó a corretear, y entonces Dini comprendió que, de algún modo, esa criatura era parte de la sesión de práctica, porque Zaknafein entró rápidamente en acción.

Llevó las manos hacia delante, acompañadas de las espadas que iba desenfundando. La de la mano izquierda empezó a girar mientras se alzaba por encima del hombro derecho para estocar con la punta hacia abajo, detrás de la espalda, e inmediatamente la movió hacia

arriba por la parte trasera del hombro derecho.

Mientras esa espada cruzaba, el maestro de armas envió un golpe de revés hacia detrás con la espada derecha. Y después comenzó a girar y fue bajando la espada izquierda ante él.

El instinto guerrero de Dini le dijo que Zaknafein barrería con esa espada, formando un circuito completo que la haría cortar de un lado al otro mientras acababa la vuelta y retrocedía, para separarse del asesino imaginario que había intentado atravesarle por la espalda.

Pero ¡no!

Zaknafein detuvo el arco de la espada, invirtió su agarre y lanzó un golpe hacia atrás, como había hecho con la derecha, y se fue volviendo con él mientras recuperaba la espada derecha y lanzaba un tajo amplió y letal en un ángulo descendente.

Dinin había visto a Zaknafein cientos de veces, incluso había practicado con él.

Pero nunca lo había visto así.

Zaknafein enfundó sus armas y le lanzó una miga al suelo a la rata.

De nuevo, el roedor se sentó y comenzó a comer, y de nuevo Zaknafein adoptó su postura relajada, exactamente como antes, excepto que ahora Dinin podía ver al hombre ante él.

La rata chilló y se movió, y fue como si las espadas le aparecieran en las manos al maestro de armas; la izquierda se movió hacia arriba con una fluidez sorprendente y cautivadora. Dini clavó la mirada en la mano izquierda de Zaknafein, en el intrincado movimiento de los dedos del maestro de armas durante ese exacto y brillante giro de la espada.

Ni un solo movimiento superfluo. Ni uno.

Dini trató de fijarse en la rutina: los barridos, los golpes, las segundos e inesperados golpes y, finalmente, ese devastador tajo. Cada movimiento se fundía con el siguiente. Cada giro, vuelta o cambio de equilibrio al completar un movimiento posicionaba, marcaba el ángulo, posicionaba y preparaba a Zaknafein para ejecutar el siguiente.

Otra miga voló hacia la rata. Zaknafein estaba usando esa criatura viva porque no se podía predecir en qué momento se movería. Era la rata y no Zaknafein quien marcaba esa furiosa reacción.

Dinin pensó que era una idea brillante. En vez de decidir el comienzo de su práctica, lo que, naturalmente, no era una opción para un hombre que se estuviera defendiendo de una emboscada real, ese soberbio maestro de armas estaba dejando que una criatura, algo totalmente caótico, lo decidiera por él. Y lo que resultaba aún más

remarcable era que la secuencia de lucha que veía Dinin estaba diseñada para una situación específica y única: un inesperado ataque desde un ángulo único.

¿Cuántos cientos de horas había trabajado Zaknafein para perfeccionar esos pocos movimientos secuenciales? ¿Cuántas otras rutinas similares habrían preparado y perfeccionado para otras amenazas específicas?

Arriba, sobre el balcón del gimnasio de prácticas, Dinin Do'Urden llegó a comprender la verdad de Zaknafein. Dinin se consideraba un joven guerrero drow muy prometedor y había visto en acción a muchos de los mejores espadachines de Menzoberranzan; incluso un duelo real entre maestros, en dos ocasiones diferentes. Comprendía las artes marciales y la belleza de la danza con la espada.

Pero ¿eso? Eso era algo más. Eso era un nivel de perfección y de peligro como Dinin nunca se había imaginado.

De nuevo, Zaknafein realizó toda la rutina y luego otra vez más. Dinin supo que lo haría una docena de veces más. Quizá hasta dos docenas. ¡Tal vez hasta cien veces!

Meneó la cabeza y retrocedió en silencio hasta salir del gimnasio a través de la pequeña puerta que se había construido. Mientras caminaba por los pasillos de la casa, solo podía menear la cabeza, con sus pensamientos perdidos en algún punto entre la pura belleza de lo que había contemplado y su repentino e intenso desagrado por el maestro de armas Zaknafein. En cierto momento, se detuvo, cerró los ojos y repasó la secuencia: la espada girando, el golpe y el giro, el tajo.

¿Cuánto tendría que sacrificar para siquiera acercarse a ese nivel de precisión y velocidad? ¿Podría llegar a lograr tal maestría si se dedicaba a ello cada hora de su vida?

Dinin valoraba a Zaknafein.

Dinin admiraba profundamente a Zaknafein.

Dinin odiaba a Zaknafein.

Dab'nay casi lanza un grito de sorpresa cuando Zaknafein entró en el Micónido Supurante, más de siete semanas después de la lucha que ella le había preparado contra Arathis Hune en el callejón. No podía negar que se alegraba de verlo, pero tampoco podía pasar por alto su profunda inquietud.

El corazón la arrastraba hacia el maestro de armas.

La cabeza le decía que saliera corriendo.

Era extraño en Dab'nay, o en cualquier elfo oscuro, que el

corazón ganara, pero en esta ocasión no prestó atención a las sensatas advertencias de salir corriendo y, en vez de eso, se encontró de pie junto al maestro de armas, sentado.

Zaknafein la miró y le ofreció una sonrisa cálida y seductora, y ella pensó que era sincera. Él le hizo un gesto para que se sentara a su lado, y ella lo hizo.

—Esperaba encontrarte aquí —le confesó.

—¿No has venido a petición de Jarlaxle?

Dab'nay alzó dos dedos e hizo un gesto a Harbondair.

—No he visto ni oído a Jarlaxle desde… desde el día en el callejón, cuando me interrumpió la victoria.

—¿Victoria?

—Oh, sí —le aseguró Zaknafein—. Y Arathis Hune lo sabía. Me han dicho que ha dejado Menzoberranzan.

«Quizá temporalmente», pensó Dab'nay, pero no lo dijo.

Harbondair llegó con un par de bebidas y las dejó ante sus clientes. Pero en cuando se volvió y enfiló hacia la barra, Zaknafein apartó su vaso.

Dab'nay lo miró con curiosidad.

—No pensarás que…

Zaknafein le cogió el vaso y puso el suyo ante ella. Se reclinó en la silla, con los brazos cruzados en esa pose típica y potente suya, subiendo una mano lo justo para indicarle que bebiera.

Dab'nay miró el líquido ámbar que se movía en el vaso, luego a Harbondair, que no miraba hacia ellos.

Se encogió de hombros y agitó los dedos de una mano sobre el vaso para lanzar un conjuro menor, luego lo cogió, lo alzó en un brindis y se lo llevó a los labios.

En cuanto lo dejó, Zaknafein le puso el otro y le hizo un gesto para que lo purificara también.

—Ese era el mío —protestó—. ¿Crees que Harbondair decidiría envenenarme?

Zaknafein alzó las cejas y sonrió astutamente, pero no atinó a descruzar los brazos o a coger el vaso.

Dab'nay comenzó a reír, pero se contuvo al darse cuenta de las implicaciones de las continuadas dudas de Zaknafein. Este sabía que Harbondair no envenenaría a Dab'nay, pero ¿acaso el tabernero, quizá con la ayuda de Dab'nay, esperaba que cambiaran los vasos?

La mujer rio y lanzó otro conjuro; no dejó de notar la intensidad de la mirada de Zaknafein mientras realizaba los movimientos precisos y pronunciaba las sílabas exactas. Cuando acabó, iba a deslizar el vaso hacia él cuando este la sorprendió al ponerse en pie.

—Vámonos de aquí —dijo.

Dab’nay iba a coger el vaso, pero decidió que no lo haría al notar la mirada de odio que Zaknafein lanzaba hacia la barra. Se levantó para seguirlo, pero decidió que ya estaba bien. Llevaba demasiado tiempo sin estar en brazos de Zaknafein.

Un rato después, estaban tumbados uno junto al otro, con la suave luz de las velas lanzando leves destellos al reflejarse en las gotas de sudor que cubrían a ambos.

—Te he extrañado —dijo Dab’nay.

—Espero que la espera haya valido la pena.

—Tú has valido la pena —le corrigió, y le pasó los dedos juguetones por la punta de la nariz.

—Salí de la Casa Do’Urden tres veces en los días que siguieron a la pelea. Pero, ay, ¡no te pude encontrar!

—No sabía qué pasó en el callejón, y ¡sigo sin saberlo! —contestó ella—. Y cuando no regresaste inmediatamente, tuve miedo. Pensé que era mejor que me ocupara de otros asuntos.

—Una cosa por la que tengo curiosidad —comenzó Zaknafein—. Dime, ¿cómo conseguiste que Arathis Hune entrara en ese callejón esa noche?

—Del mismo modo que te llevé a ti —contestó Dab’nay, casi sin pensar en la repuesta, aunque no era totalmente cierta. Zaknafein había ido allí esperando luchar con Arathis, pero este había ido esperando un encuentro con Dab’nay y otro maestro de armas diferente, uno al que muchos consideraban el mejor guerrero de la ciudad.

Captó una cierta duda en los ojos de Zaknafein cuando este la miró. Solo un destello, un instante que o pasó tan pronto como comenzó o había sido controlado antes de que pudiera notarse.

Muchos días después, una noche ya tarde, Dab’nay estaba sentada sola en uno de sus apartamentos, leyendo algunas de las historias de Menzoberranzan que Jarlaxle le había prestado. Estaba sola, y, peor que eso, estaba aburrida.

Esperaba que Zaknafein no tardar en volver. Esperaba que Jarlaxle comenzara con una diablura u otra; algo, lo que fuera que le volviera la vida más excitante.

Sobre todo, deseaba que la Matrona Soulez le hubiera valorado más sus esfuerzos para conseguir que Zaknafein y Arathis Hune se pelearan, cumpliendo así su promesa, y que hubiera admitido formalmente a Dab’nay entre los rangos de su prometedora casa. Sí,

eso sería estupendo, pensó. La Casa Barrison Del'Armgo estaba llena de hombres, y tener a tantos para que le satisficieran todas sus necesidades parecía más agradable que su solitaria existencia.

La llamada a la puerta la sobresaltó; era un golpeteo seco e insistente. No como llamaba Zaknafein.

En silencio, Dab'nay dejó el libro a su lado, se levantó y revisó la habitación, fijándose en sus rutas de escape. Con gran cuidado, se dirigió descalza hasta la puerta y escuchó.

—No me hagas esperar, sacerdotisa —llegó una voz desde el pasillo, la voz de una mujer que Dab'nay reconoció.

Contuvo el aliento, casi presa del pánico, con los pensamientos revueltos entre grandes esperanzas y temores. ¿Qué estaba haciendo la Matrona Soulez al otro lado de su puerta a esas horas? ¿Cómo habría sabido la matrona dónde encontrarla? El instinto de Dab'nay le dijo que huyera, que corriera a una de las salidas secretas de la habitación, a través de los estrechos túneles entre las paredes para salir del todo del edificio. Estuvo a punto de hacerlo, incluso llegó a dar un paso hacia la chimenea con los estantes falsos al lado.

Sin embargo, se contuvo y sacudió la cabeza ante su propia estupidez. Se trataba de una matrona y, además, de una muy poderosa. Soulez no estaría llamando a la puerta de Dab'nay si toda el área por dentro y por fuera de la pequeña posada no estuviera plagada de sus agentes. Huir no era una opción.

E incluso si de algún modo consiguiera huir, había muy pocos lugares en los que podría esconderse de la Matrona Soulez; la llamada en la puerta de su apartamento secreto era prueba de ello.

Y, en ese momento, otra seca llamada hizo que casi pegara un bote fuera de sus suaves zapatillas. Esta vez sin vacilar, abrió la puerta de golpe.

—Te pido disculpas, Matrona —dijo, y comenzó a alisar la arrugada tela de su túnica.

La Matrona Soulez la apartó para pasar al interior de la habitación. Dab'nay consiguió mirar a ambos lados del pasillo y se alegró de ver que la poderosa mujer parecía estar sola.

—¿Qué has averiguado? —preguntó Soulez, impaciente. Pasó la mirada por la habitación un momento, luego se hizo con el sillón más grande y cómodo.

—Intervino Jarlaxle —contestó Dab'nay, mientras cerraba la puerta.

—Sí, claro. Pero ¿qué has averiguado? Has visto a Zaknafein Do'Urden, ¿sí?

Dab'nay asintió con la cabeza.

—Sí, y conservo su confianza.

Soulez la lanzó una mirada que parecía más de reprimenda que de intriga.

—Si solo alguien que contara con la confianza de Zaknafein pudiera encontrar la manera de librarnos de él —dijo—. Eso sería un gran regalo para mí.

Dab'nay trató de digerir eso.

—Arathis Hune regresa mañana a Menzoberranzan —informó Soulez.

—¿Quieres que arregle otra… entrevista entre esos dos?

—¿Crees que conservas también la confianza de Arathis Hune?

—Ee… ee… —Dab'nay no sabía realmente cómo tomarse eso.

—Solo le has dado a Zaknafein lo que él desea, niña tonta —la riñó Soulez—. Arathis Hune no pudo derrotarle en el callejón, dado el modo en que organizaste el encuentro. Zaknafein fue sabiendo que tendría que luchar, y su rival no.

—Pero Zaknafein no se aprovechó de esa ventaja.

—Porque no lo necesitaba—replicó Soulez—. Arathis Hune sirve mejor desde detrás de su enemigo. No podía vencer a Zaknafein en una lucha como la que organizaste. Él lo sabe, Zaknafein lo sabe y tú lo sabes.

Dab'nay recordó la mirada que le había lanzado Zaknafein cuando ella le había respondido a su pregunta de cómo había persuadido a Arathis Hune para que fuera al callejón, ese instante de sorpresa del astuto maestro de armas.

—Si eso es cierto, entonces, al menos Jarlaxle habría perdido a su lugarteniente más antiguo, en el que ha confiado desde antes de la guerra entre Tr'arach y Simfray —repuso Dab'nay.

—Herir a Jarlaxle me complacería, sí. Pero Arathis Hune no tiene ninguna importancia para mí. Lo que deseo es segar la ambición de la Matrona Malicia Do'Urden. Sus acciones complican mi propio ascenso.

—¿Qué estás diciendo, Matrona?

—Tu tarea es librarme de Zaknafein como puedas. ¿Otra pelea con Arathis Hune? Sí, eso estaría bien, pero esta vez no será una pelea limpia. No dependeré de la espada de Arathis Hune para derrotar al gran Zaknafein.

Dab'nay tragó saliva con fuerza y no tuvo respuesta.

—Últimamente, Zaknafein ha estado saliendo de nuevo, y Arathis Hune regresará pronto. Soy poseedora de una gran paciencia, niña, pero ya llevo meses esperando. Cuando estés lista, te proveeré de los recursos que necesitas para completar adecuadamente esta tarea.

—Sí, Matrona —respondió Dab'nay, porque, a fin de cuentas,

¿qué otra cosa podía decir?

—Pues aquí estamos —les dijo Jarlaxle a Zaknafein y Arathis Hune; los tres se hallaban sentados en sus estancias, en la Grieta de la Garra, bajo la Casa Oblodra—. Confío en que haya pasado el tiempo suficiente para que se hayan limado los bordes de ese odio mutuo que os profesáis.

—Infravaloras mi determinación —respondió Zaknafein, mirando mal a su enemigo.

—Sobrevaloras el tiempo pasado —añadió Arathis Hune, respondiendo a esa mirada con otra igual.

—Y ambos olvidáis el coste de vuestra rencilla —replicó Jarlaxle. Hizo un gesto hacia el pasillo, y un cuarto participante se unió a la reunión, un varón menudo, vestido con galas dignas de una casa noble. Llevaba el pelo corto y bien arreglado.

—Debido a vuestra… terquedad, me he visto en la necesidad de hacer venir a otro confidente —explicó Jarlaxle—. Alguien que, estoy seguro, rápidamente pasará por encima de vosotros dos en la jerarquía de la banda.

—Bien por él. Ahora yo soy de la Casa Do'Urden, por exigencia de Jarlaxle —replicó Zaknafein, como si eso explicara y, por tanto, justificara el poco caso que hacía de esos comentarios.

—Y eso puede resultar ser temporal, y podrías volver a necesitarme algún día, Zaknafein.

El maestro de armas se encogió de hombros.

—¿Deseas separarte totalmente de Bregan D'aerthe?

Zaknafein lanzó una hosca mirada a Jarlaxle, pero no contestó.

—De ser así, te lo permito y, entonces, podrás continuar tu persecución de Arathis Hune, ya que lo harás simplemente como un agente de la Casa Do'Urden —explicó Jarlaxle—. Las implicaciones que esto tiene quizá sean peores de lo que crees en ese momento, así que te daré todo el tiempo que necesites para averiguarlo.

—¿Qué quieres de mí, Jarlaxle? —quiso saber Zaknafein.

—¿Y de mí? —añadió Arathis Hune.

—No os caéis bien —contestó Jarlaxle—. Lo entiendo. ¡Solo quiero que no os matéis el uno al otro! Eso es todo. Nada de pelearos.

—Entonces, mantennos separados —exigió Arathis Hune—. Sin duda tus muchos planes están lo suficientemente extendidos para que yo nunca tenga que volver ver a nadie como Zaknafein.

—Ni yo a él —coincidió Zaknafein.

—Insufribles —comentó Jarlaxle, mirando a Kimmuriel, que

parecía totalmente aburrido con todo eso.

El jefe mercenario soltó un profundo suspiro y los despidió a todos con un gesto de mano.

Lo jugara como lo jugara, sabía que iba a ser un asunto muy delicado, y todo esto se estaba volviendo muy peligroso para Dab’nay. Se temía que tratar con la Matrona Soulez estaba muy por encima de sus capacidades, por no hablar de Zaknafein y Arathis Hune.

Resultaba muy difícil no pensar en eso mientras yacía junto a Zaknafein esa tranquila noche. Miró hacia los pies de la cama, donde el maestro de armas había colgado su cinturón y en el que veía los pomos de esas magníficas espadas relucir bajo la luz de las velas.

Se inclinó sobre él para observar su respiración. Muy rítmica y tranquila. Sin duda estaba dormido. Dab’nay podría acabar con todo eso muy fácilmente. Después de todo, era Zaknafein a quien la Matrona Soulez quería muerto. Y en ese momento, fácilmente, Dab’nay podía concederle a Soulez su deseo de librarse de él. Dab’nay entraría en la Casa Barrison Del’Armgo como una sacerdotisa de pleno derecho, quizá incluso con la posibilidad de llegar a ser algún día una suma sacerdotisa. Y también volvería a ser una mujer noble y no una pícara sin casa. Dado el odio infinito que Zaknafein profesaba a la Reina Araña, supuso que ¡lady Lloth también bendeciría esa acción!

Lo único que tenía que hacer era coger una de esas espadas y atravesarle el corazón mientras dormía.

Miró fijamente las armas.

Las odiaba y odiaba lo que podrían hacer.

Si cogía una, estaría atravesando su propio corazón tanto como el de Zaknafein.

Pero ¿qué alternativa tenía? Se había colocado en una situación insostenible, que seguramente iba a provocar su muerte si cualquier cosa salía mal.

Dab’nay hundió el rostro en el pelo de Zaknafein.

La espada la llamaba.

No se volvió para mirarla. No podía.

16

MUERTES MERECIDAS, MUERTES INMERECIDAS

Los tres guerreros drow torcieron la esquina a la carrera, con las ballestas de mano preparadas. Alzaron las armas y dos dispararon al mismo tiempo que el tercer drow gritaba que esperaran al ver a alguien que iba hacia ellos.

La persona danzó brillante y veloz, rotando sobre sí mismo con su capa *piwafwi* , que se abrió para detener sin daño las saetas. Acabó el giro con un salto para cargar contra el trío, enfrentándose audazmente uno contra tres.

Cuatro espadas de los dos delanteros se desenfundaron para recibirle, mientras que el tercer, unos pasos más atrás, gritaba «¡No! ¡No! ¡Zaknafein!».

Los dos de delante atacaron al unísono con las espadas más cercanas, pasando el uno ante el otro en perfecta harmonía, una defensa tremenda y muy ensayada que hubiera matado, o al menos detenido, a cualquier guerrero drow.

Su oponente no cuadraba con esa descripción.

Se agachó casi hasta arrodillarse y detuvo los golpes alzando las espadas y les hizo subir las otras dos lo suficiente para que chocaran entre ellas.

Y el atacante se puso en pie, con las espadas en un ángulo perfecto para detenerse justo bajo la barbilla de sus respectivos objetivos, haciéndolos sangrar y ponerse de puntillas.

—Las armas o vuestra sangre al suelo —dijo el atacante—. A mí no me importa cuál.

Cuatro espadas repicaron contra el suelo.

—Idiotas —exclamó el drow que estaba más atrás, el noble segundo hijo de la Casa Do'Urden. Y luego le dijo al atacante—: ¿Ya has acabado de jugar, maestro de armas?

Zaknafein miró a Dinin por entre los dos soldados atrapados. Con una mueca burlona, giró las muñecas y envió al par tambaleándose hacia atrás, ampliando las heridas superficiales, y mientras los dejaba alejarse alzó el lado de su *piwafwi* y mostró las saetas colgando.

—Podrías haberte quedado al final del pasillo —dijo Dinin Do'Urden, muy seco.

—No vivo mi vida con incertezas como «podrías» —contestó Zaknafein.

—¿No nos has reconocido?

—Oh, claro que sí. Eso no significa que confíe en vosotros.

Dinin suspiró.

—La casa está casi despejada —dijo para cambiar de tema. Los cuatro Do'Urden y una hueste de otros habían entrado en la Casa Ben'Zarafez, una casa débil cuya alta posición en la jerarquía se debía a la inercia de sus lejanos días de gloria, junto con la habilidad de su matrona para esquivar a cualquier casa ascendente que deseara sobrepasarla. Esa situación desesperada había llegado a su fin cuando esa misma matrona, Decliz Ben'Zarafez, había planeado secretamente contratar a una hueste de mercenarios en un lamentable intento de recuperar algo de poder para su sobresituada casa.

Las consecuencias habían sido rápidas y severas: la Casa Ben'Zarafez se quedó sin mercenarios y sin sus redes externas de espionaje.

Después de eso, la Casa Ben'Zarafez se convirtió en un objetivo fácil para la Matrona Malicia.

Quizá no hubiera sido necesaria una guerra, porque la Matrona Decliz, herida como estaba, sin duda hubiera permitido que la Casa Do'Urden pasara a superarla en rango. Pero, al aceptar tal acuerdo Malicia, habría perdido una oportunidad demasiado tentadora de demostrar su poder.

Además, como le había dicho a la fuerza de ataque Do'Urden, ese sería un buen ejercicio de entrenamiento de cara a las guerras futuras contra casas más impresionantes, como la Casa DeVir, a la que no tardarían en enfrentarse.

Por tanto, ahí estaban, recorriendo los niveles medios de la estalagmita central y mayor de los tres montículos que albergaban las estructuras principales de la Casa Ben'Zarafez ante una resistencia mínima y sin que se hubiera producido aún ni una sola baja entre los soldados Do'Urden.

—La casa estaba ya casi despejada antes de que entráramos —replicó Zaknafein en tono de burla, y lo cierto era que creía que se encontraría con más resistencia si atacaba el Micónido Supurante que se habían encontrado ahí.

—Ya casi estamos en la cámara de la Matrona Decliz —informó Dinin.

Zaknafein casi ni le oyó, porque estaba fijándose en el guerrero

que tenía a la derecha, que se apretaba el cuello con la mano para contener el sangrado y miraba a Zaknafein con descarado desprecio.

—Bueno, pues atácame si quieres —le dijo Zaknafein al soldado.

La mirada de odio se tornó en una de temor.

—No, maestro de armas, no, claro que no —respondió el soldado, mientras retrocedía un paso y tendía las manos en señal de sumisión.

—Si alguna vez decides volver a mirarme de esa manera, entonces, ataca, y ataca a matar —le advirtió Zaknafein—. Porque si no me matas, te mataré yo.

El aterrado soldado pareció a punto de caerse redondo.

Cuando Zaknafein volvió la mirada a Dinin, se encontró con que el joven lo miraba incrédulo, incluso pasmado. Lo mismo pasaba con el otro soldado, más a la izquierda. Cuando pensó en ello, Zaknafein comprendió su sorpresa, porque sus palabras al pobre soldado habían sido excesivamente duras.

Lo que no era normal en él.

Pero le daba igual. Ese desgraciado asunto le había dejado un sabor de lo más desagradable en la boca.

—La Matrona Decliz ha sido muy debilitada —le dijo a Dinin—. Sin duda, sus defensas serán mínimas.

Quería decirle a Dinin que fuera a por ella con los dos soldados, y casi lo hace. Pero pensó que la reacción de la Matrona Malicia ante eso no sería agradable. No quería que su joven hijo entrara en combate contra ninguna matrona, claro. Había encargado específicamente esa tarea a Zaknafein; esa era parte de la razón por la que había pagado tanto para tenerlo en su casa y también era el mensaje que quería que se filtrara en las calles después de acontecimientos como ese para hacer crecer la reputación de Zaknafein y, por tanto, el estatus de la Casa Do'Urden.

Y a Zaknafein tampoco le molestaba esa tarea. Matar sacerdotisas de Lloth seguía siendo una de las pocas alegrías de su vida.

Pero sabía que la Matrona Decliz no estaría sola.

—Cuenta hasta doscientos y sígueme —le dijo a Dinin, y volvió por el pasillo hasta las escaleras que le llevarían al nivel más alto de la ahuecada estalagmita.

Ya había distinguido y desarmado dos trampas en la escalera curvada, así que Zaknafein corrió hacia arriba, cogiendo los escalones de tres en tres. Llegó a un replano con una pesada puerta.

Se llevó al ojo el monóculo que la Matrona Malicia le había entregado y, con cuidado, revisó los bordes del cierre. Al no encontrar ninguna trampa, alzó la mano y susurró una orden dentro de un anillo de ónice.

Oyó el *clic* de los pitones, pero la puerta no se abrió. Zaknafein meneó la cabeza y resopló, pensando que la Matrona Decliz solo estaba retrasando lo inevitable.

Lanzó una orden diferente por el anillo y esta vez envió una onda de energía disipadora para anular la sujeción mágica de la puerta. Luego volvió a lanzar la primera orden, con lo que gastó los tres conjuros que Malicia había puesto en ese anillo, otro artefacto mágico para abrir puertas. Esa vez, la puerta se abrió de par en par y dejó ver un pasillo curvado.

Zaknafein no vaciló; salió corriendo y subió por la pared en la curva para bajar al suelo con una maniobra de salto y rueda que lo lanzó hacia delante, derecho hacia los dos guardias que se hallaban ante los aposentos de la matrona.

Pudo ver el miedo en sus rostros, pudo ver la vacilación con que alzaron las espadas en lo que sabían que eran los últimos momentos de su vida.

Porque incluso si lograban derrotar a ese invasor, sabían que había una horda que los seguía de cerca.

Zaknafein se dirigió hacia la izquierda para enfrentarse directamente con el de ese lado, mientras estiraba la espada derecha hacia el lado contrario para desviar un golpe del otro. El guardia ante él empleó una combinación de golpe y tajo que él bloqueó fácilmente, se agachó y luego lo bloqueó de nuevo, y después de detener el segundo golpe Zaknafein pasó la espada sobre la del soldado Ben'Zarafez, luego por abajo y de nuevo por arriba. La pasó alrededor una tercera vez, con cada círculo que retorcía un poco más el brazo del soldado mientras el superado drow intentaba desesperadamente retirar su arma.

Porque la hoja de Zaknafein se movía demasiado deprisa para que el guardia pudiera seguirá, así que, como cabía esperar, el soldado trataba simplemente de retroceder.

Pero la espada derecha de Zaknafein detuvo otro golpe del otro soldado, se alzó para interceptar y detener un tajo descendente y lanzó un barrido bajo con esa arma para que el hombre cayera contra la pared. Así, el maestro de armas quedó libre para avanzar al paso de la retirada del primer soldado.

Este ya se encontraba contra la puerta de la matrona y sin espacio para seguir retrocediendo. Intentó maniobrar cuando Zaknafein se abalanzó sobre él con una repentina ferocidad, pero estaba arrinconado y cada movimiento que el guardia hacía con su espada era respondido con un resonante rechazo.

Zaknafein fue lanzándole golpes implacablemente hasta

adormecerle el brazo de la espada que los detenía. En esos primeros instantes de furia, el maestro de armas vio al menos tres oportunidades de superar con su hoja la torpe y desesperada defensa del soldado Ben'Zarafez y matarlo, pero no las aprovechó.

Desde la pared avanzó el otro soldado con las espadas por delante.

Zaknafein notó cada uno de sus movimientos.

El maestro de armas se puso de rodillas y giró bajo las espadas del guardia de la derecha. A este también podría haberlo destripado, pero, en vez de eso, se alzó por dentro del alcance del hombre y, aun rotando, fue hacia la derecha para alcanzar con fuerza al guardia en la cara con el pomo de la espada, doblándole la cabeza hacia el lado. El soldado cayó al suelo bocabajo.

Zaknafein ya estaba de regreso por el otro camino antes de que el hombre llegara al suelo.

Sus espadas eran como una mancha, deteniendo cada estocada y cada golpe, y dándole a la espada de soldado dos o tres veces en cada bloqueo, superándolo por pura velocidad.

El pobre guardia acabó por tirar las espadas a un lado y alzar las manos. Se dejó caer de rodillas, pidiendo clemencia.

Zaknafein le concedió lo que pedía…, más o menos. Le dio una patada en la cara; el soldado se golpeó con fuerza la cabeza contra la pared y también cayó al suelo. No estaba inconsciente como su compañero, pero tampoco se iba a levantar pronto.

Zaknafein abrió la puerta de una patada.

Se encontró en la sala del trono de la casa, en el lugar más sagrado, el sitio de mayor poder de la Casa Ben'Zarafez. Sin embargo, la casa estaba tan mermada que ahí solo se encontraba la Matrona Decliz, claramente asustada. No la rodeaban otras sacerdotisas o nobles de la casa. Solo estaba ella.

Y no hizo ningún movimiento para golpearle con conjuros o con su látigo de cabezas de serpiente, que yacía sin vida en la mesa ante ella.

Zaknafein miró hacia los lados y detrás, asegurándose de que ninguno de los dos guardias estuviera a punto de saltar para luchar. Satisfecho de que estuvieran acabados, entró cautelosamente en la sala y fue hacia la mesa en el lado opuesto a la matrona.

—Sin duda, tú eres esa criatura Zaknafein —dijo ella.

Él no contestó y fue avanzando con cuidado, mirando hacia todos lados en busca de trampas o de puertas ocultas, tratando de notar si había otras personas en la sala que pudieran estar esperando, sin ser vistas, a que él bajara la guardia.

—Hace mucho tiempo, podría haber pedido al Consejo Regente que desposeyera a mi casa de su rango —dijo la Matrona Decliz, y se encogió de hombros con resignación cuando Zaknafein volvió a fijarse en ella—. A fin de cuentas, toda casa ascendente aprende la verdad con mucha facilidad.

—¿Y qué verdad es esa, Matrona?

—Que la Casa Ben'Zarafez no es mucho más que una ilusión.

—Y, por tanto, simplemente les permitiste que pasaran sobre ti y aceptaras el descenso de rango.

Ella asintió.

—Sabía que solo era cuestión de tiempo antes de que una casa deseosa de una victoria negara esa farsa y acabara con la Casa Ben'Zarafez. Incluso llegué a predecir que sería la Matrona Malicia; por lo que he oído de ella, siempre está ansiosa.

Zaknafein mantuvo una expresión impasible. No quería que se le escapase nada.

—¿Dónde está tu progenie, Matrona Decliz? —preguntó.

—Solo hay dos.

—Lo sé. ¿Por qué no están contigo?

—Los he sacado de la casa. Les he quitado el apellido. —Ofreció un triste encogimiento de hombros, pero uno que conmovió a Zaknafein. ¿Quería a sus hijos lo suficiente para llevarlos a un lugar seguro? Acciones así no eran muy habituales en Menzoberranzan.

—¿Y tus sacerdotisas?

—No queda ninguna. Solo estoy yo.

—¿Y esperas que me crea eso?

Ella soltó una risita ahogada.

—Espero que me mates. Para eso estás aquí, ¿no?

—Coge tu arma. Prepara tus conjuros.

La matrona se puso en pie y miró su látigo, pero lo dejó sobre la mesa mientras se apartaba de su asiento.

Zaknafein pensó rápidamente. Recordó a Dab'nay; ¿estaría Jarlaxle interesado en reclutar a otra sacerdotisa y quizá también a unos cuantos soldados?

—Alza tus espadas, maestro de armas —dijo la Matrona Decliz.

—¿Me pides una muerte compasiva?

Se rio de él, secamente, burlándose.

—Es la hora de que vaya con lady Lloth —dijo, y Zaknafein notó que su compasión desaparecía rápidamente—. Es un viaje que acepto con ganas. Si deseas torturarme antes de matarme, entonces, haz todo lo peor que se te ocurra, sucio varón. La Reina Araña me concede su favor. He rezado.

—Entonces, ¿por qué tu casa es tan débil y patética?

—Lloth valora cuánto más allá de nuestro tiempo la Casa Ben'Zarafez ha logrado sobrevivir —explicó la matrona—. Valora mi astucia. Me lo ha dicho por medio de sus sirvientas.

—Cuánta devoción —replicó Zaknafein, sarcástico.

—¿Existe algún otro propósito?

—Sin embrago, has apartado a tus hijos —replicó el maestro de armas en un intento de desbaratar esos ridículos argumentos.

Pero la Matrona Decliz se rio de él aún más.

—Se los entregué a Lloth, idiota.

Esa fue la última palabra que la Matrona Decliz Ben'Zarafez pronunciaría jamás, porque antes de que alguna otra pudiera salirle por la boca, antes de que incluso pudiera ahogar un grito de sorpresa, Zaknafein ya estaba allí frente a ella, cortándole el cuello expertamente con la espada.

Este se quedó mirando la ensangrentada espada mientras la mujer se desplomaba ante él. La matrona no había ni preparado algún conjuro defensivo. ¡Había sido un corte tan fácil!

Zaknafein meneó la cabeza, tratando de encontrarle sentido a todo eso. ¿Qué dios esperaría algo así de sus devotos seguidores? ¿Qué dios demandaría el sacrificio de los niños? Y Zaknafein sabía que el hijo de la Matrona Decliz había tenido solo una década de edad.

Sonidos provenientes del pasillo le hicieron volverse, entonces, se encontró a esa horrible bruja, Briza, jugando con los dos guardias que él había derribado. Briza tenía a uno contra la pared, y el pobre hombre intentaba cubrirse mientras el látigo, con sus puntas de serpientes venenosas, siseaba y le mordía. El otro guardia seguía tratando de ponerse en pie, pero Briza le pateaba y se reía de él.

La casa ya debía de estar completamente despejada; Zaknafein lo sabía, y también sabía que Briza torturaría a esos dos durante toda la noche. Y luego los mataría; no habría clemencia para nadie de la Casa Ben'Zarafez, nada de escoger la esclavitud, nada de venderlos a Jarlaxle para Bregan D'aerthe. En el nombre de Lloth, nadie de la Casa Ben'Zarafez sobreviviría a esa noche.

Esa era la regla de Menzoberranzan cuando una casa le hacía la guerra a otra: no podía haber testigos, porque inexistencia de testigos significaba que no había habido guerra.

Pero Zaknafein no podía soportar las serpientes juguetonas de la Sacerdotisa Briza. Los alaridos de dolor de las pobres víctimas llegaban al corazón del maestro de armas. Su propia malentendida clemencia hacia esos dos había precipitado esa predecible situación.

Zaknafein fue hasta la puerta.

—Me parece que la Matrona Decliz no está del todo muerta —le dijo a Briza. A esta le relucieron sus rojos ojos y corrió rápidamente hacia el interior, ansiosa de reclamar el mayor premio de todos.

En cuanto ella entró en la sala, Zaknafein tomó su lugar en el pasillo. Miró a las tres sacerdotisas que habían acompañado a Briza y frunció el ceño como advertencia, luego puso sus espadas a trabajar rápida y violentamente y, con experta precisión, acabó con el tormento de los desgraciados guardias Ben'Zarafez.

Las princesas lo miraron pasmadas, una lazó un chillido y, detrás de él, en la sala, Briza se volvió para clavarle una mirada asesina, acompañada de un ceño casi salvaje. Zaknafein se volvió lentamente y le devolvió la misma mirada, sin parpadear.

Briza se volvió otra vez y saltó hacia delante, y Zaknafein supo que había adivinado su treta. El charco de sangre se había extendido alrededor del cuerpo de la Matrona Decliz, y era evidente que la mujer ya estaba muerta antes de que Briza se le acercara. La Primera Sacerdotisa de la Casa Do'Urden volvió furiosa hacia la puerta, con el látigo en la mano.

—Está muerta —afirmó.

—Ah, creía que aún le quedaba un poco de vida —replicó Zaknafein con un encogimiento de hombros intencionadamente y poco convincente.

Briza lo miró fijamente, luego miró al guardia tirado contra la pared, después al otro en el suelo, ambos sin vida.

—Te gustan los juegos peligrosos, maestro de armas —susurró como si creyera que bajando la voz podría ponerle nervioso.

Zaknafein trató de no sonreír. En ese momento de ultraje, esperaba que Briza fuera a por él, y decidió que, si lo hacía, la mataría y acabaría de una vez, y luego iría a por las tres sacerdotisas de su séquito, ya de paso. Porque ellas hacían eso, todas ellas. Todas las sacerdotisas que prestaban oídos a la asesina llamada de la Reina Araña, la más horrible de las diosas. Los guardias de la casa no se merecían morir, y menos aún la tortura; eso no era una guerra.

No, era un asesinato, y él era un asesino, un matarife que luchaba por una causa que no era noble, que no tenía ningún elevado propósito, una lucha surgida de la necesidad de defenderse a sí mismo o a alguien amado.

Zaknafein había entrenado toda su vida para ser un guerrero, un gran guerrero.

En ese oscuro momento, no se sentía como tal.

Dos horas después, Zaknafein se hallaba sentado en su mesa, en el Micónido Supurante, con una potente bebida en la mano. Sabía que Malicia lo castigaría cuando regresara a la Casa Do'Urden, algo que debió haber hecho inmediatamente después de que Briza declarara muerta la Casa Ben'Zarafez.

Que así fuera.

Necesitaba el alivio temporal que le ofrecía ese lugar, una sucia tabernucha con comida horrible y peor licor, pero fuera de las reglas de las malvadas matronas y su horrible diosa. Sin embargo, al llegar, encontró que su alivio duraba poco, porque se enteró de la inminente llegada de un agente en concreto de Bregan D'aerthe.

Se entretuvo más de lo que tenía previsto hasta las primeras horas de la mañana, cuando finalmente Jarlaxle entró en la taberna.

—La Matrona Malicia estará contenta —dijo el jefe mercenario, mientras se sentaba frente a Zaknafein—. He oído que tu victoria no tuvo ningún coste.

Zaknafein no podía estar de acuerdo con esa afirmación, pero no se molestó en contestarle.

—¿Por qué estás aquí? —insistió Jarlaxle—. ¿Acaso Malicia no deseará asegurar su casa totalmente por temor a algún tipo de venganza después de ese ataque?

Zaknafein alzó su vaso para brindar.

—Brindo por la esperanza de que las asesinen a todas —dijo, y se tragó el contenido de golpe.

La expresión de Jarlaxle reflejaba una sincera preocupación, pero, aun así, Zaknafein tuvo ganas de pegarle un puñetazo ahí mismo.

—¿Qué? —preguntó el jefe mercenario.

—Lo has hecho volver.

—¿A quién?

La expresión de Zaknafein se endureció.

—Sí —admitió Jarlaxle, encogiéndose de hombros.

—Y supongo que no puedo matarlo.

—Preferiría que no lo hicieras. La cantidad de monedas para recomprar a Duvon Tr'arach no fue insustancial. La Matrona Byrtyn Fey negoció ferozmente.

Zaknafein bufó.

—¡Te ofreció una pelea mejor de la que esperabas! Admítelo, amigo mío.

—En Menzoberranzan, el segundo mejor espadachín normalmente está tan muerto como el peor de todos —replicó Zaknafein, seco.

—No deseo verlo muerto —admitió Jarlaxle.

—¿Así que lo traes de vuelta para que intente matarme de nuevo?

—No lo hará —insistió Jarlaxle.

—Ah, sí, Jarlaxle de Bregan D'aerthe. Tan seguro de sí mismo; el que tira de las cuerdas. —Hizo un gesto para pedir otra copa, luego volvió a clavarle la mirada a Jarlaxle—. Hasta que el baile de los títeres se tuerce y, entonces, haya sangre.

—Duvon no buscará venganza —reiteró Jarlaxle.

—Si lo haces, tu dinero se perderá, no lo dudes.

—No lo hago.

Zaknafein rio, pero no con la intención de tranquilizar al hombre que tenía delante.

—¿Y tú que, entonces? —preguntó Jarlaxle.

—Yo haré que me pagues las copas esta noche.

—Sin duda, de acuerdo. Pero ¿y tú qué, Zaknafein? —repitió.

—¿Yo qué de qué?

—Duvon regresa. Quizá sea Zaknafein el que busque acabar lo que Duvon comenzó en aquel lejano día.

—No tan lejano.

—¿Zaknafein?

La conversación se detuvo cuando Harbondair pasó entre los dos y les colocó un vaso delante a cada uno mientras le lanzaba a Zaknafein una mirada muy poco amistosa.

—No mataré a Duvon —prometió Zaknafein, y Jarlaxle alzó el vaso para brindar por eso.

Pero Zaknafein no había acabado.

—Me conformaré con el otro —añadió.

Esa inesperada petición dejó confuso a Jarlaxle, que lentamente bajó su vaso.

—¿El otro?

Zaknafein volvió la cabeza para mirar al hombre que se alejaba de ellos, el tabernero que había tratado de envenenarle la noche que Duvon había atacado.

—¿Harbondair?

—Harbondair Tr'arach —le recordó Zaknafein.

—Es un buen tabernero.

—Cuando no está intentado envenenar a sus clientes, querrás decir.

—Sin embargo, confías en él lo suficiente para venir aquí y beberte lo que te pone delante —razonó Jarlaxle.

—Porque me tiene miedo y, si me hiciera enfadar, no tiene apoyos. Quizá eso cambie cuando regrese Duvon.

—No, no será así. No haré…

—No tienes elección —le interrumpió Zaknafein y se llevó el vaso

a los labios—. Eliges tú o elegiré yo. O quizá me lleve por delante a los dos.

—Olvidas tu posición dentro de Bregan D'aerthe.

—No me olvido de nada. Esto me lo debes.

Jarlaxle miró a Zaknafein y luego a Harbondair, y de vuelta. Negó con la cabeza, pero luego soltó un profundo suspiro mientras una tremenda decepción se le pintaba en la cara.

—Todavía parece un desperdicio.

—Con la derrota de la Casa Ben'Zarafez, la Matrona Malicia estará tranquila un tiempo, así que me encontrarás a tu lado más a menudo.

—Si te concedo eso, tendrás que aprender a preparar adecuadamente las bebidas —le advirtió Jarlaxle.

Zaknafein ni siquiera sonrió ante ese intento fracasado de chiste.

—No mates a Duvon —ordenó Jarlaxle directamente; se levantó de golpe y se marchó.

Zaknafein asintió mientras observaba la puerta cerrarse detrás del jefe mercenario. Luego volvió a su bebida, que sabía que no estaba envenenada.

Pasó toda la noche en el Micónido Supurante, sentado, simplemente sentado con la espalda contra la pared. Cuando todos los clientes se hubieron ido, miró fijamente a Harbondair, quien se estaba poniendo cada vez más nervioso.

—¿Quieres beber algo más?

—No.

—¿Quizá algo de comer?

—No.

—Ya ha llegado la mañana —dijo Harbondair—. Debo marcharme.

—¿Y quién te lo impide?

—Bueno, tengo que cerrar…

—Sabes quién soy; sabes a quién sirvo, a quién servimos.

—Sí, pero…

—Márchate.

El hombre se movió con cuidado, sin apartar la mirada de Zaknafein hasta que estuvo al otro lado de la puerta.

Zaknafein alzó el vaso y lo vació, el mismo que había estado bebiendo con Jarlaxle horas antes. Se puso en pie, se cubrió con su *piwafwi* y fue hacia la puerta.

Miró a la derecha, miró a la izquierda y salió corriendo, subiendo el montículo de una estalagmita; saltó, rodó y dio volteretas, para llegar al suelo en un equilibrio perfecto. En la siguiente curva del

callejón, subió la ladera de otro montículo y luego dio una voltereta hacia atrás desde allí, torciéndose en el aire para aterrizar sobre el tejado de una estructura más baja. Tres zancadas lo llevaron a un camino paralelo, y allí, sin ni siquiera mirar, saltó y se giró de nuevo en el aire, para caer ligero en la calle, de cara a la dirección del Micónico Supurante.

De cara a Harbondair.

—Desenfunda tus armas —le dijo Zaknafein.

—Ehh…

Do'Urden sacó sus espadas.

—¡Ahora! ¡O me tomaré mi tiempo con tu carne!

Harbondair desenfundó una espada y un largo puñal, con manos temblorosas.

—No deseo luchar contra ti.

—¿De verdad? —de burló Zaknafein, y mantuvo las espadas cada una hacia un lado.

Como esperaba, Harbondair mordió el anzuelo y cargó contra él. Lanzó una fuerte estocada, y con sorprendente puntería, pero Zaknafein se desvaneció, cayó hacia un lado, apoyado extrañamente por una sola pierna. Salió de la curva con un bote y una voltereta, y tocó tierra de cara al hombre. Estaba agachado, con la espada izquierda agitándose furiosamente con movimientos de molinete para sacarle la espada de las manos Harbondair y hacerla volar, mientras la de la derecha iba por debajo del puñal del hombre y se lo levantaba muy arriba.

Zaknafein pasó bajo el brazo, dejó caer su espada derecha y agarró con la mano libre el puño de Harbondair. Con una fuerza tremenda, el maestro de armas le retorció la mano hacia abajo, dolorosamente, tanto que el puñal cayó.

Y, en ese instante, Zaknafein le alzó el brazo al hombre aún más arriba, rotó bajo él y se puso cara a cara con el horrorizado tabernero, con la espada directa al cuello, pellizcándole la tierna piel. Con esa espada y el brazo libre, Zaknafein le empujó cruzando la calle para estrellarlo contra la pared de un edificio.

—Por favor, por favor —dijo Harbondair, casi sin voz.

—No supliques —le ordenó Zaknafein.

Harbondair cerró los ojos.

—Me envenenaste aquella noche cuando Duvon volvió a la taberna —le acusó Zaknafein.

Harbondair abrió mucho los ojos, sorprendido.

—¡No, no!

—Admítelo —repuso Zaknafein con clama, demasiada calma, y el

tabernero comenzó a desplomarse, y se hubiera caído si Zaknafein no lo hubiera estado sujetando con tanta fuerza.

Harbondair estaba conteniendo las lágrimas y Zaknafein lo sabía. El tabernero lo miró, tratando de negar un poco con la cabeza, pero con cuidado para que su propio movimiento no hiciera el trabajo de la espada.

—Soy un hombre paciente —le susurró Zaknafein.

—Lo hice —soltó de golpe Harbondair—. Solo para que fueras más lento. Temía por Duv…

Zaknafein lo apartó de la pared y volvió a estrellarle contra ella, con fuerza.

—Esta noche has vuelto a envenenarme —afirmó.

—¡No! —contestó el tabernero, sin aire.

—¿Por qué no? ¿No te hubiera ido mejor si simplemente me hubieras matado? ¿O temías no poder?

—No lo haría. No tengo por qué —balbuceó el hombre.

—Esta noche he matado a dos hombres que no merecían morir —explicó Zaknafein, con una voz repentinamente triste, y de verdad le dolía incluso hablar de ello—. Ellos no se lo merecían, pero tú sí —concluyó.

Harbondair solo se lo quedó mirado, paralizado por la incerteza.

Zaknafein negó con la cabeza.

—Pero no. A ellos no puedo resucitarlos. Así que a ti te otorgo la vida, y no volveré a amenazarte, tabernero…, a no ser que me fuerces la mano.

Harbondair no se movió, ni siquiera parecía respirar, y era evidente que no se fiaba de nada de lo que estaba oyendo.

Pero Zaknafein simplemente se agachó y recogió la espada que había tirado, luego envainó esa y la otra.

—Adiós, Harbondair Tr’arach —se despidió, y se marchó.

Los fantasmas de los Ben’Zarafez muertos le siguieron por las calles casi desiertas de Menzoberranzan. Pronto, a su espalda, la luz de Narbondel comenzó a sugerir la llegada del día, mientras antes él se alzaban la Pared Oeste de la ciudad y el complejo de la Casa Daermon N’a’shezbaernon, la Casa Do’Urden.

Mientras daba esos últimos pasos hacia la madriguera de la Matrona Malicia, fue reflexionando sobre la diferencia entre Jarlaxle y los demás, entre Bregan D’aerthe y aquellos que seguían los mandatos de la malvada Lloth. Recordaba la funesta batalla contra la Casa Tr’arach el siglo anterior. Había tratado de conservar la vida de todos los invasores varones que pudo. ¡Harbondair había sido uno de ellos!

Sin embargo, esta vez, y en todas esas nuevas batallas en las que

Zaknafein se encontraba, no podía esperar ofrecer esa clemencia. Hacerlo suponía dejar testigos de la agresión de la Matrona Malicia. En sus aventuras para eliminar rivales y casas sobre ellos en rango, la Casa Do'Urden no podía hacer prisioneros.

Zaknafein nunca se había sentido tan atrapado por la ruindad de Lloth.

Pensó que, quizá, por eso no había matado a Harbondair esa noche. Tal vez necesitaba tener clemencia con alguien, con algo, y saber que no había nadie que fuera directamente tras él para malbaratar esa clemencia.

Incluso si eso significaba dejar vivir a alguien que, en una ocasión, había tratado de matarle.

17
ATRAPADO

—Se me está acabado la paciencia —dijo la Matrona Soulez a Dab'nay, casi un año después del día en que la Casa Do'Urden había eliminado la Casa Ben'Zarafez—. La Matrona Malicia lleva ya quieta el tiempo suficiente para comenzar de nuevo a dar problemas y preferiría que eso no pasara.

Dab'nay asintió, pero no dijo nada. La Casa Do'Urden estaba acercándose a los rangos superiores de la jerarquía; por sus cálculos, pronto sería la decimoquinta, una ascensión sorprendente desde la adición de Zaknafein, hacía un siglo y un año. Ese número era significativo y Dab'nay lo sabía, porque en ese rango la Matrona Malicia podría convertirse en una aliada atractiva para las casas gobernantes, sobre todo porque así, para seguir subiendo, tendría que escoger sus conquistas entre sus enemigos. Cuando la Casa Do'Urden llegara a estar entre las quince primeras, los planes de la Matrona Soulez para la Casa Do'Urden se complicarían mucho más.

—Ganarás considerablemente, tanto en mi Casa como en la pequeña banda de Jarlaxle, cuando ambos estén muertos —añadió la Matrona Soulez.

—No es tarea fácil —replicó Dab'nay.

—Oh, esta vez, lo será —repuso Soulez—. Haz tu parte, sacerdotisa, y yo haré la mía. ¿Cuán afortunada serás de llamar a Soulez Armgo tu madre matrona?

—Afortunada más allá de todos mis sueños, Matrona —contestó Dab'nay, y era una respuesta sincera.

Le sorprendió lo difícil que esa tarea le estaba resultado emocionalmente. Porque tenía que ver con algo, con alguien, que también anhelaba tener, y más de lo que había creído posible.

Sin embargo, ya habían hecho la elección por ella. Si no hacía lo que la Matrona Soulez le exigía, Dab'nay no se haría ninguna ilusión de sobrevivir a ese año.

—Los vigilaréis —dijo la marchita y anciana Madre Matrona Baenre a sus tres hijos—. Muy de cerca.

—¿A los Armgo? —preguntó Triel, su hija mayor y la segunda de la progenie de la gran mujer, detrás solo de Gromph, quien también se hallaba junto a ella ese día, algo raro—. ¿Es realmente ese su nombre? ¿Están siquiera considerados como una única familia?

—Lo están —respondió la Madre Matrona Baenre, brusca, con sus resecos labios dejando ver sus dientes viejos y gastados. De joven, Yvonnel la Eterna, la Madre Matrona de la Casa Baenre y de todo Menzoberranzan desde más allá de lo que el más viejo de los drow podía recordar, había sido considerada muy hermosa, a la par de Quenthel, su tercera hija, que también se hallaba ante ella. Otras matronas y sacerdotisas de avanzada edad a menudo comentaban que Quenthel se parecía mucho a Yvonnel de joven.

Una pena que Quenthel no pudiera pensar como Yvonnel, se lamentaba Triel a menudo, pero no se lo decía a nadie excepto a Gromph. Quenthel era la principal consejera de Triel, sobre todo porque la inteligente Triel podía manipularla fácilmente. Quenthel servía como un buen amortiguador entre ella y sus otras dos hermanas, Bladen'Kerst y Vendes, un par de las sacerdotisas más peligrosas y crueles de la ciudad.

—¿Y a esos Armgo se les ha dado siquiera un rango?

—Cuarenta y tres —respondió Gromph—, aunque muchos los ponen en el cuarenta y siete.

—Y, sin embargo, no hay ni quince casas en la ciudad que pudieran ir contra las legiones de la Casa Barrison Del'Armgo y sobrevivir —añadió la Madre Matrona Baenre—. Tal vez ni diez.

—¿Por eso tendrás que vigilarlos?

—Quiero que vosotros, los tres, con cualquier ayuda que podáis necesitar, los vigiléis —clarificó la vieja madre matrona.

—¿Y qué estamos buscando?

—La Matrona Soulez Armgo irá contra alguna casa poderosa, no en una guerra total, pero para demostrar que puede hacerlo —respondió Gromph.

—Muy inteligente para ser varón —dijo la Madre Matrona Baenre, mostrando una clara admiración por su hijo—. Sí, eso hará.

—Contra la Matrona Do'Urden —añadió Gromph.

—Eso es lo que yo diría.

—¿Y es lo que quieres que hagamos, aparte de vigilar? —inquirió Triel.

—No será una guerra —respondió su madre—. No será nada a una escala tan monumental o visible. Seguramente, la Matrona Soulez

buscará ralentizar las ambiciones de la Matrona Malicia. No le ha gustado que la Casa Do'Urden acabara con la Casa Ben'Zarafez. La Matrona Soulez reservaba a la Matrona Decliz como su gran jugada. Incluso había rumores de que la Matrona Decliz Ben'Zarafez podría haber invitado a la Casa Barrison Del'Armgo a unirse a ella, en vez de simplemente dejarle que subiera de rango por encima de la Casa de la Matrona Decliz, como habían hecho muchas otras. Y la verdad, si ese era el caso, ¿podría alguna casa por debajo de la Casa Ben'Zarafez representar una amenaza para la Matrona Soulez?

A la izquierda de Triel, Quenthel comenzó a asentir, mientras que Gromph, a su derecha, trataba con toda la intención de parecer muy aburrido, como si él ya hubiera resuelto todo eso hacía tiempo.

—Irá a por el maestro de armas y juguetito de Malicia, sin duda —razonó Triel—. El que va con Bregan D'aerthe.

La Madre Matrona Baenre se encogió de hombros, un curioso gesto en ella que además hizo que sus viejos huesos crujieran audiblemente.

—No estés muy segura de nada, porque eso te impedirá ver cualquier otra cosa.

—Sí, Madre Matrona —dijo Triel, con una profunda y respetuosa inclinación—. ¿Y quieres que interfiramos en los planes de la Matrona Soulez si los descubrimos?

—Ponédselo más difícil. Haced que le cueste.

Yvonnel la Eterna despidió a sus tres hijos con un gesto; estos salieron al gran complejo Baenre y se apartaron de cualquier posible curioso que quisiera oírlos.

—Será el maestro de armas —insistió Gromph, cuando estuvieron solos.

—¡Oírte dándome la razón! —exclamó Triel, con un suspiro cortado como si fuera a desmayarse—. ¡El gran archimago!

Gromph la miró ceñudo y luego a Quenthel, quien soltó una risita ante el sarcasmo de Triel.

—El juguete que más valora la Matrona Soulez Armgo no es muy diferente del de la Matrona Malicia —explicó Gromph.

—Uthegentel —concordó Triel, asintiendo—. Esa bestia.

—Excepto que Soulez no juega con su juguete como hace Malicia con el suyo, dicen los murmullos —añadió Quenthel.

—Cuando hables de las matronas, menciona su título —la riñó Triel—. Si te oyera Sos'Umptu, te exigiría una dura penitencia.

—Pero Sos'Umptu no está aquí, ¿no? —replicó Quenthel. Hablaban de otra hermana más, la más devota a Lloth de toda la familia y la que, probablemente, algún día dirigiría Arach-Tinilith, la

academia drow de sacerdotisas. Como mínimo. De todas las hijas de la Madre Matrona Yvonnel Baenre, Sos'Umptu era a la que menos se veía por la casa; era la más conocedora de las cosas de Lloth y la más poderosa por ello. En el orden de nacimiento, quedaba muy por detrás, pero muchos susurraban por lo bajo que ella, y no Triel, sucedería a la Madre Matrona.

—Pero podría decírselo —advirtió Gromph, y su expresión, ese rictus típico de aburrimiento y enfado que siempre lucía en el rostro, mostró que no lanzaba amenazas vanas.

El tema de conversación recordó a Triel, sin lugar a ninguna duda, que no debía tomarse esa tarea a la ligera. La Madre Matrona Baenre la estaba probando con eso, y fracasar podría costarle caro.

—Pondré ojos por toda la ciudad —dijo a sus dos compañeros de conspiración. Buscaré información sobre ese maestro de armas Zaknafein o cualquier otra cosa concerniente a los Armgo. Deberíamos hablar diariamente.

—Mis días están cargados de obligaciones; obligaciones importantes relacionadas con la ciudad y no la casa —le recordó Gromph.

Las otras dos lo miraron ceñudas.

—Sí, lo sé —replicó al ver esas miradas, y suspiró profundamente —. Cuando ocurra el incidente esperado, únicamente mis acciones determinarán el resultado. —Suspiró de nuevo.

Triel quería discutir con él, pero, para ser sincera, sospechaba que Gromph tenía razón. Aun así, ella era la primera sacerdotisa de la Casa Baenre, la hija mayor. Aunque eso no le importaba a Gromph, porque incluso la hija más joven estaba sobre él en rango, por muchos títulos que él se adjudicara. Sin duda, las acciones del archimago podrían resultar cruciales, pero sería Triel quien las dirigiría, y eso era algo que estaba decidida a no dejar que su hermano mayor olvidara.

—No distingues la verdad de la mentira —susurró Dab'nay, inclinándose sobre la mesa para que, con voz baja, Zaknafein oyera hasta la última palabra.

El maestro de armas hizo rodar su vaso entre los dedos, digiriendo las noticias. Jarlaxle le había asegurado que Arathis Hune había aprendido la lección y que todos los antiguos sentimientos se habían enterrado, y aunque confiaba en Jarlaxle, tanto como se podía confiar en el mercenario, tampoco podía dudar de la información de Dab'nay. Su hermano Duvon ya había salido de la Cada Fey-Branche y había vuelto con Bregan D'aerthe. Y ese, que siempre había sido un

terco idiota, seguramente no habría olvidado la paliza que Zaknafein le había propinado en el callejón detrás de esa misma taberna.

Duvon susurraba al oído de Dab'nay, sin duda, y la encontraba muy poco receptiva. Tendría mucho sentido que se volviera hacia Arathis Hune para que lo apoyara.

—Te convencerán, inesperadamente, y cuando estés ahí encontrarás un enemigo donde esperabas un amigo —le dijo Dab'nay.

—¿Y entonces? —preguntó él, mientras Dab'nay volvía a recostarse en su asiento.

—Sigue vivo, mi único amigo —le rogó ella—. Necesito que sigas vivo.

Zaknafein clavó la mirada en el vaso y no respondió, ni alzó la mirada cuando Dab'nay se levantó y salió del Micónido Supurante. Simplemente permaneció sentado en un silencio amargo.

Por fin le habían permitido salir de la Casa Do'Urden, después de meses de lo que él consideraba un encierro, y había ido a la taberna en busca de compañía, pero solo había encontrado que la intriga sobre él en las calles salvajes de Menzoberranzan se había vuelto más peligrosa.

¡Qué harto estaba de todo eso, qué tentado estaba a desenvainar las espadas y pelearse con todos y cada uno hasta que afortunadamente lo mataran!

Cerró los ojos y dejó que pasara ese momento de negra rabia, ese grito primario interno que, por un instante, podía apagar todas sus alegrías.

Respiró acompasadamente para calmarse y se recostó en la silla, tomando un sorbo de su vaso. No se atrevía a consumir mucho licor, y la idea lo hizo mirar hacia Harbondair, que estaba limpiando la barra. Este notó la mirada de Zaknafein y le contestó con un gesto de cabeza, cogiendo una botella.

Zaknafein negó con la cabeza y Harbondair asintió de nuevo, mientras imitaba un chasquido con los dedos para indicarle que lo único que tenía que hacer era pedirlo y le serviría rápidamente.

El maestro de armas se alegraba de no haberlo matado, no solo por el excelente servicio que Harbondair le había ofrecido desde entonces. No, la sensación de alivio de Zaknafein era mucho más profunda que eso. Se levantó de la silla y se sentó en la barra, que estaba casi vacía.

—¿Algo diferente, quizá? —preguntó Harbondair.

Zaknafein alzó la mano.

—Pronto debo regresar a la Casa Do'Urden. No me iría bien ir tambaleándome por el balcón.

—O en el dormitorio de la Matrona Malicia, ¿eh? —bromeó el tabernero, con una sonrisa cómplice que Zaknafein le devolvió alegremente.

—Por la Matrona Malicia —dijo, alzando el vaso—, la indomable.

Harbondair chocó su vaso con la botella.

—¿Es tanto como que se dice?

—Y más —respondió Zaknafein—. Inflige más heridas que una bestia desplazadora.

—¿Garras o succión?

—¡Sí! —contestó Zaknafein, y ambos rieron.

Cuando acabó la risa, los dos antiguos enemigos se quedaron mirándose desde ambos lados de la barra, muy cerca.

Zaknafein se sentía cómodo con esa nueva relación que se había formado. Le sorprendía darse cuenta de que confiaba en Harbondair, pero así era. Fuera cual fuera el complot del que Dab'nay le había advertido, estaba seguro de que no tenía nada que ver con ese hombre.

—¿Cómo le va a Duvon Tr'arach? —se atrevió a preguntar Zaknafein.

La pregunta pareció sorprender al tabernero.

—Es un hombre mejor de lo que lo era cuando entró en la Casa Fey-Branche, eso sin duda —contestó finalmente.

—¿Y por qué crees que es eso?

Harbondair se encogió de hombros.

—Ha visto el interior de una casa noble, con los complots constantes y las puñaladas por la espalda y por delante, pero sin el desastre de nuestra antigua casa. Creo que quizá esa experiencia haya ampliado la perspectiva de Duvon y le haya permitido valorar mejor Bregan D'aerthe.

Zaknafein asintió; sin duda lo entendía. ¡Cómo deseaba que Malicia le dejara libre, como la Matrona Byrtyn había liberado a Duvon!

—¿Y qué hay de Harbondair? —preguntó Zaknafein.

—¿Sigues dudando?

—No he dicho eso.

—Implícito —repuso el tabernero—. ¿Qué hay de mí? Estoy satisfecho, quizá más de lo que lo había estado en todos los siglos que laboré en la casa de la Matrona Hauzz.

—Las sacerdotisas lo llamarían *blasfemia* a eso.

—Las sacerdotisas saben mucho de blasfemias, estoy de acuerdo.

Era una respuesta sencilla, pero con varias implicaciones. A Harbondair se le daba muy bien eso, según Zaknafein había ido

aprendiendo. Podía destilar una vida entera de frustración y subyugación, junto con una pila gigante de desprecio, en seis palabras: «Las sacerdotisas saben mucho de blasfemias».

Zaknafein valoraba ese talento.

Sin duda, se alegraba de haber elegido ser clemente con él.

Poco después, Zaknafein regresaba por las sinuosas calles de la ciudad, de vuelta a la Casa Do'Urden y a la Matrona Malicia, y allí se quedaría mientras pasaran las semanas.

Y, día tras día, se levantaba de la cama y pensaba que estaba cada vez más cerca de la muerte.

Y que eso, al menos, era algo bueno.

—¿Por dónde anda tu amigo? —le preguntó la Matrona Malicia un día, meses después.

La pregunta era críptica e inesperada, pero Zaknafein supo al instante que Malicia tenía que referirse a Jarlaxle, que llevaba meses sin pasar por la Casa Do'Urden, quizá incluso más de un año.

—Lo último que oí es que estaba fuera de Menzoberranzan.

—Ha regresado hace dos semanas, o eso dicen los susurros, pero no ha regresado con Zaknafein —comentó Malicia, que parecía intrigada.

—Sabe que no me dejarás salir, así que no le sirvo de nada.

—Parte del valor que tienes para mí es que sigas sirviéndole de algo a él. Querría mantener Bregan D'aerthe en términos amistosos con la Casa Do'Urden.

Zaknafein se encogió de hombros, impotente.

—Acaba tus lecciones con Dinin y podrías tener una noche libre —le concedió Malicia—. Una noche.

—¿Una noche y más si Jarlaxle tiene trabajo para mí?

La Matrona Malicia frunció el ceño, y Zaknafein contuvo una sonrisa al saber que ella lo aceptaría.

Kyorli se parecía mucho a una rata corriente, pero su pelaje estaba mucho más limpio de lo que se esperaría de una criatura que corretea por las alcantarillas, el lodo y las entrañas de Menzoberranzan. Sin embargo, para Gromph Baenre, Kyorli era mucho más que eso. Era su familiar, incluso su compañero. Era los ojos de Gromph donde este no podía acceder o donde no quería ser visto.

En el segundo callejón detrás de Narbondel, no lejos de la mansión privada de Gromph, una vez más Kyorli le demostró al archimago su valor. En cuanto la rata vio al drow que se acercaba, contactó telepáticamente con el gran mago, que luego no tardó nada

en teletransportase a ese lugar. Gromph asintió en silencio su agradecimiento a Triel, que no se hallaba allí, porque su hermana había descubierto mucho en las semanas desde su reunión con la Madre Matrona Baenre, incluido y de un modo muy importante ese lugar en concreto.

La Madre Matrona Baenre le había dicho a Gromph en privado que, si iba a vetar un plan de los Armgo, como había hablado, lo debía hacer con el poderoso recordatorio de que él era, sin lugar a duda, el Archimago de Menzoberranzan. Gromph supondría el poco sutil recordatorio de la Madre Matrona Baenre ante la Casa Barrison Del'Armgo y esa diletante Matrona Soulez de que no representaban ninguna amenaza para los grandes Baenre.

En cuanto se enteró de esa localización, Gromph se había familiarizado con todas las entradas, con todos los puntos ocultos, con cada grieta a lo largo de la parte posterior de las tres estructuras que formaban ese callejón. Cualquier embustero tenía cuatro maneras de llegar al amplio extremo del callejón: una desde la calle y las otras tres desde cada uno de los tres edificios, a través de puertas secretas.

Aunque esas puertas ya no eran secretas para Gromph, y ya había dibujado sus glifos y runas en ellas.

En ese momento, de modo invisible, avanzaba por el callejón, haciendo servir esa magia. Uno, dos, tres, y tuvo que contenerse la risa ante lo bellamente diabólicos e insultantes que podrían llegar a ser esos pequeños túneles extradimensionales.

Al acabar el tercero, oyó movimiento en el fondo del callejón y se volvió para ver al hombre que se aproximaba y que se movía sigilosa y astutamente entre las sombras. Gromph lo conocía, aunque no de nombre. Lo había visto con Jarlaxle.

Cebo, pensó, y mientras el asesino se dirigía hacia el extremo cerrado del callejón, Gromph se deslizó más allá de él y fue hacia el otro lado, hacia un curvado corredor casi natural, abierto al techo de la caverna, y luego a la calle, no lejos de Narbondel y ni de su casa. Telepáticamente, le pidió a Kyorli que se quedara por ahí para poder ver el entretenimiento a través de los ojos de su amigo roedor.

Unos días después de su charla inesperada y sorprendentemente agradable con la Matrona Malicia, Zaknafein tuvo su oportunidad y pudo salir e ir a la ciudad, al Braeryn y al Micónido Supurante. Pero su decepción fue en aumento mientras buscaba por la taberna y descubría que ni Jarlaxle ni ninguno de sus lugartenientes, ni siquiera Duvon Tr'arach, estaban por ahí. Fue hasta la barra y esperó a un

momento tranquilo para poder hablar con Harbondair a solas.

—He oído decir que Jarlaxle ha vuelto a la ciudad —dijo él.

—Sí —contestó el tabernero, a media voz—. He oído lo mismo, y he oído que te ha estado esperando. Un mensajero se ha acercado a mí poco antes de que llegaras con las noticias de que había salido de la Casa Do'Urden esta noche y que seguramente estabas de camino hacia la taberna.

—¿Jarlaxle ha estado buscándome?

Harbondair se encogió de hombros.

—Me informó de que Jarlaxle te está esperando ahora en el segundo callejón detrás de Narbondel —explicó Harbondair—. ¿Conoces el lugar?

—¿Te lo ha dicho él?

—No Jarlaxle —aclaró Harbondair—. El mensajero. No he visto a Jarlaxle en meses, ni a esa extraña persona Oblodran que a menudo está su lado, ni a Arathis Hune.

—Entonces, ¿quién te lo ha dicho? ¿Quién era el mensajero?

—Uno de los colaboradores, supongo.

Zaknafein notó que se le erizaban los pelos de la nuca. Jarlaxle pocas veces se reunía clandestinamente con él, y normalmente estaba en la taberna invitándolo abiertamente a compartir su mesa.

—¿Y qué hay de Dab'nay?

—Se pasa casi todo el tiempo en la casa de la Matrona Soulez Armgo. Ella también lleva semanas sin aparecer, como mínimo.

—¿Cuándo ha vuelto Jarlaxle?

Otro encogimiento de hombros.

—He oído que lleva en la ciudad las últimas dos semanas.

—¿Y no lo has visto?

—Jarlaxle siempre está ocupado. Seguramente en la cama de alguna matrona, o de diez.

Zaknafein asintió y sonrió agradecido a Harbondair, quien se fue a servir a otro cliente. El maestro de armas se quedó sentado en la barra durante un largo rato, bebiendo muy lentamente y digiriendo esa información. Le parecía que algo no cuadraba; en algún punto de su cabeza, la mayoría de lo que le acababan de decir le parecía… raro

Observó a Harbondair mientas este se ocupaba de su negocio, y Zaknafein se convenció de que el tabernero había sido sincero con él.

Pero sincero en contarle lo que le habían dicho, no en si había algo de verdad en ello o si era una traición.

—El segundo callejón detrás de Narbondel —susurró Zaknafein para sí, y empleó la pista verbal para recordar mejor esa localización, un lugar donde se había encontrado con Jarlaxle y con otros

colaboradores de Bregan D'aerthe antes, aunque ya hacía tiempo.

Y para allí que fue, llevado más por sus sospechas que por cualquier sentimiento de deber.

Mientras se acercaba al punto de encuentro, dio un rodeo por la zona buscando agentes. Sabía dónde se escondía, sobre todo en áreas como esa, donde Bregan D'aerthe se reunía a menudo. No encontró a nadie. De nuevo, se le erizó el pelo de la nuca. Recordó su última conversación con Dab'nay en la que ella le había advertido de una trampa, aunque en términos muy vagos.

De todos modos, Zaknafein entró en el callejón. En los lados se apilaban cajas y grandes sacos que ofrecían múltiples escondites a posibles emboscados. En silencio, se juró matar a Harbondair si eso resultaba una trampa, pero se lo repensó casi inmediatamente. Creía que el tabernero había sido sincero y que solo le había transmitido lo que se le había dicho.

No mataría al mensajero. Pero, sin duda, pensaría en matar al mensajero del mensajero.

El callejón continuaba durante una docena de pasos, torcía a la izquierda y luego de vuelta a la derecha, por lo que recordaba. Aun así, no desenvainó sus armas mientras avanzaba.

Era Zaknafein, las espadas en las vainas le servían tanto como desenvainadas.

Recorrió la curva, luego torció rápidamente la esquina hacia la derecha para encontrar la pared que cerraba el vacío callejón.

Excepto que no estaba vacío.

—¡Sabía que serías tú! —dijo una voz conocida, y Arathis Hune saltó desde lo alto, con las armas en las manos, y aterrizó a un par de zancadas de Zaknafein, quien rápidamente se volvió y lo bloqueó con las espadas, que aparecieron en sus manos como si las hubiera tenido cogidas todo el rato.

Zaknafein pudo moverse hacia la derecha, presionando a su rival, ya que su parada lo había dejado en una posición ventajosa. Con su habilidad hubiera podido tener en vilo a Arathis Hune desde el principio y dejarlo así hasta el final.

Pero… algo no iba bien.

No avanzó.

Esa no era la trampa.

18
Las palabras que conocía

La sacerdotisa Mez'Barris Armgo contempló el oeste desde el balcón del extenso complejo de la familia. Sin contar los espacios extradimensionales que había en algunas de las casas poderosas, sobre todo Xorlarrin y Baenre, la Casa Barrison Del'Armgo era el complejo más grande de la ciudad y, sin duda, mayor de lo que el rango de la casa haría suponer.

Sin embargo, a pesar de todo ese espacio, Mez'Barris permanecía en la misma silla desde donde había visto partir los ejércitos de Armgo. En ese momento, miraba anhelante hacia Narbondel, cuya luz iba disminuyendo y acabaría por desaparecer más allá del mismo bulevar donde ella había contemplado perder de vista a Uthegentel.

Le dolía verle dirigiéndose hacia allí, con el peligroso Zaknafein en su punto de mira y con esa incompetente de Dab'nay junto a él. ¿Cómo podía su madre haberlo enviado con ella? ¿Por qué no a Mez'Barris?

Era cierto que Parsnalvi, el mago de la casa, también flanqueaba a Uthegentel y con un objeto encantado que solo tenía un propósito específico, pero aun así…

A veces, la joven y prometedora Mez'Barris no lograba entender a su madre.

Pero no se quedó pensando en eso, ya que sus pensamientos no paraban de volver a la imagen de Uthegentel, el maestro de armas de la casa. No era un Armgo de nacimiento. Mez'Barris solo podía suponer sus ancestros, aunque estaba segura de que no era totalmente drow. ¡Claro que no! Ese hombre medía más de metro ochenta, una altura que pocas mujeres drow podían alcanzar. Incluso con ayuda mágica, otros hombres no podían igualarle, e incluso con los conjuros bendecidos por Lloth de mejora física otras mujeres tampoco podían.

Y tenía más que simple tamaño y fuerza. Mientras Mez'Barris reflexionaba sobre eso, se estremeció con solo pensar en él, en su elegante armadura negra y su poderoso tridente negro; un arma y una armadura adecuadas para el maestro de armas de una casa noble.

Incluso de la Casa Baenre, porque en ese noble rango era donde la Matrona Soulez esperaba que pronto se hallara Barrison Del'Armgo.

Uthegentel, tan rápido, tan fuerte, tan invencible, jugaría un gran papel en ese ascenso, eso lo sabían todos. Tenía algo especial, y, sin duda, la creciente reputación de ese tal Zaknafein Do'Urden palidecería antes la realidad de Uthegentel. Este poseía demasiada energía para un cuerpo mortal; a Mez'Barris le parecía que chispas de eso, de su propia energía vital, salían disparadas siempre que él se movía, como pequeños rayos que tentaban y picaban. Con su enorme pecho y hombros, sus gruesos brazos envueltos en apretados músculos, ese hombre se movía con la gracia de un bailarín.

Sí, era más que un simple hombre, más que un simple mortal. Mez'Barris se alegraba mucho de que su madre no lo hubiera tomado como su patrono. Estaba alegre y sorprendida, porque la Matrona Soulez había exigido que ninguna de la Casa Armgo se apareara con ese hombre excepto Mez'Barris. Oh, claro, algunas veces lo alquilaba como reproductor, como había hecho con la Matrona Malicia Do'Urden para que engendrara a esa criatura de Briza, pero eso no molestaba a Mez'Barris. No podía sentir envidia hacia las que pagaban con monedas por ese magnífico espécimen.

Mez'Barris se tomaba todo eso como venía, igual que las bromas que soportaba de otras sacerdotisas, tanto allí como en la ciudad.

—¿Cómo puedes estar con un hombre que es más fuerte que tú? —le preguntaban la mayoría de las mujeres, que parecían sinceramente anonadadas ante esa idea—. ¡No es natural! ¿Estás segura de que no prefieres simplemente la compañía de mujeres en la cama?

Mez'Barris estaba segura. Sí, era algo muy raro, casi sin precedentes, que una mujer drow se sintiera atraída por un hombre tan superior físicamente a ella, pero Mez'Barris no podía negar la excitación que sentía cuando Uthegentel la ponía tan fácilmente sobre sus caderas, sujetándola en alto mientras la tomaba, sin cansarse nunca. La llevaba de un lado al otro como si fuera una niña, pero ¡sabía muy bien cómo llevarla!

Así que aceptaba las burlas y simplemente sonreía, y nunca les transmitía del todo el poder de su amante y la excitación que podía provocarle, más allá de lo que cualquiera de ella había conocido jamás, de eso estaba segura.

Antes de que Arathis Hune transformara su rostro en una máscara de rabia, a Zaknafein le había parecido ver un destello de sorpresa.

Los dos entraron en un ritmo de lucha, con las espadas chocando, ambos rotando ante el otro para poder ver bien el campo de batalla, buscando ventajas.

—Te convencerán, inesperadamente, y cuando estés ahí te encontrarás un enemigo donde esperabas un amigo —le gritó Zaknafein, moviendo la mano izquierda hacia dentro y por encima para enviar su espada hacia abajo con fuerza y bloquear el golpe de Arathis Hune.

Su rival saltó hacia atrás, como si esperara un contragolpe, pero este no llegó. Quizá eso explicaba la curiosa expresión del rostro de Arathis Hune, pensó Zaknafein, aunque quizá no, así que lo repitió.

—Te convencerán, inesperadamente, y cuando estés ahí te encontrarás un enemigo donde esperabas un amigo.

—Sigue vivo, mi único amigo —contestó Arathis Hune, y sus ojos rojos destellaron al comprenderle.

Zaknafein asintió, y juntos ambos contestaron:

—Necesito que sigas vivo.

Así que ambos lo sabían.

Un movimiento hacia un lado hizo que los combatientes fueran repentinamente uno contra el otro, luego se detuvieran de golpe y pasaron muy cerca el uno del otro. Se cogieron del brazo y el impulso los hizo rodar de lado; entonces, Zaknafein saltó desde el lado derecho del callejón, ovillándose y dando una voltereta que lo hizo aterrizar sobre ambos pies, directamente frente a una puerta secreta que se abrió de golpe ante él.

Zaknafein oyó los reveladores *clics* y rodó hacia un lado, mientras abría su capa ante él para parar las saetas voladoras. Consiguió volver la cabeza hacia atrás para mirar, y vio a Arathis Hune preparado ante una puerta oculta diferente, directamente opuesta a la que se había abierto ante Zaknafein. Y de esa salieron un puñado de guerreros drow.

De ambas, vio Zaknafein, mirando hacia su propio portal.

Pero no…

Zaknafein se detuvo, boquiabierto, porque el grupo que atacaba había desaparecido de golpe, se habían desvanecido, como si no hubiera sido más que una ilusión. Se volvió pesando en ir junto a su ahora compañero, pero vio una tercera puerta abrirse, esa en el edificio al final del callejón, desde donde otro puñado de drow cargaba, ¿o eran los mismos? ¡No podía estar seguro!

Pero, entonces, esos atacantes también desaparecieron, se desvanecieron, y más allá, Arathis Hune también estaba solo de repente.

—Acaba con ese débil Do'Urden y vuelve a mí —susurró Mez'Barris a la noche. La sacerdotisa se removió incómoda y meneó la cabeza, aún sorprendida de que su madre, la Matrona Soulez, hubiera permitido a Uthegentel tomar parte en esa misión. Cierto, no debía ser más peligrosa, o incluso mucho menos peligrosa, que muchas de las otras batallas que la Casa Barrison Del'Armgo había sostenido últimamente, y además tenían numerosas posibilidades a su favor, aunque esa fuera una situación diferente, como Mez'Barris bien sabía.

Esta pelea tenía que ver con Zaknafein Do'Urden, un hombre al que Uthegentel llevaba más de un siglo observando y queriendo retar desde el tiempo en que Zaknafein había sido el único miembro notable de una casa menor llamada Simfray. Mez'Barris comprendía bien a su amante. Si tenía alguna debilidad, esta era el orgullo. De ninguna manera se iba a quedar detrás de otros en esa partida de guerra y permitir que mataran a Zaknafein; ni siquiera había posibilidad de que permitiera a otros enfrentarse al maestro de armas de la Casa Do'Urden.

Era una presa que Uthegentel ansiaba cazar, y con testigos, para que pudiera correrse la voz por todas partes de su singular y gloriosa victoria.

Con Zaknafein fuera de juego, solo el propio Dantrag Baenre podría interponerse entre Uthegentel y su deseo de ser nombrado el incontestable campeón de Menzoberranzan.

—Acaba con ese débil Do'Urden y vuelve a mí —susurró Mez'Barris de nuevo, y casi como si fuera una respuesta apareció un guerrero drow, luego otro, y un tercero, un cuarto y un quinto, materializándose a medio paso frente al complejo Armgo. Se tensó, preocupada de estar sufriendo un ataque, mientras dos de los guerreros se tiraban al suelo con las ballestas por delante, mientras los otros tres se movían con una precisión perfecta para ir detrás de esos tiros hasta la pelea.

Justo como esos hábiles guerreros habían sido entrenados… en la Casa Barrison Del'Armgo.

Los cinco se detuvieron de golpe, todos mirando alrededor, confundidos, lo que reflejaba la propia confusión de Mez'Barris.

De pie ante su silla, los reconoció: eran guerreros de su propia casa, uno de los tres equipos de apoyo de ataque que habían salido con el grupo de siete de Uthegentel.

—¿Qué pasa? —preguntó una voz a su espalda, y al mirar hacia atrás Mez'Barris vio a Ahlm'wielle, su prima.

—¿Qué? —preguntó ella.

—Has lanzado un fuerte grito ahogado —contestó Ahlm'wielle.

Mez'Barris señaló desde el balcón al equipo de ataque; ya estaban todos en pie y volvían hacia el complejo, menando la cabeza.

—Algo no va bien.

—¿Uno de los equipos de guerra ha regresado? —preguntó Ahlm'wielle, incrédula, pero enseguida se despreocupó.

—Aún son diecisiete contra dos —dijo Mez'Barris para calmarse.

Ahlm'wielle agitó el dedo y movió la cabeza, para corregir a Mez'Barris.

—Dieciocho contra uno.

Mez'Barris se disponía a asentir, pero se detuvo cuando por el rabillo del ojo vio a un segundo equipo Armgo aparecer, de nuevo como si estuvieran cargando y hubieran cogido un giró dimensional equivocado.

Luego un tercer grupo se unió a los otros dos; quince guerreros Armgo, todos confusos, todos fuera de la batalla.

Mez'Barris se inclinó sobre la baranda, mirando en busca del cuarto equipo, el de Uthegentel.

—Ocho contra uno —susurro para sí, tratando de calmar sus crecientes y reales temores.

Ya no le sonaba tan bien.

—¡Una treta! —gritó Zaknafein mientras completaba su vuelta y veía a un puñado de guerreros cargando por el callejón. Sin duda, Zaknafein reconoció a uno en particular, un drow gigantesco con el pelo blanco en punta y pinchos dorados atravesándole las mejillas. Sí, conocía a Uthegentel; todo el mundo en Menzoberranzan conocía al bestial maestro de armas de la Casa Barrison Del'Armgo, y eso le confirmó de qué iba todo eso. Porque estaba seguro de que Dab'nay había jugado un papel en esto… o había empleado sus conexiones con la Casa Barrison Del'Armgo para advertirles tanto a él como a Arathis Hune.

Pero ¿por qué? ¿Qué sentido tenía que los avisara a ambos de una manera que podía haber hecho que se mataran el uno al otro antes incluso de que comenzara la emboscada?

No tenía tiempo de pensar en eso, porque ya llegaban cuatro guerreros, con Uthegentel esperando atrás. Dos cargaron contra Zaknafein y Arathis Hune, los otros dos se movieron a derecha e izquierda para acorralar a las supuestas víctimas.

Zaknafein y Arathis Hune se pusieron espalda contra espalda, una técnica que habían empleado muchas veces, al igual que todos los de la banda de Jarlaxle. Al menos por ese momento, olvidaron cualquier

enemistad entre ellos…

Zaknafein se volvió para interceptar a los dos que querían flanquearlos, porque con sus largas espadas era más capaz de bloquear los golpes de los enemigos que venían por los lados. Oyó el choque de metal a su espalda antes de bloquear: Arathis Hune empleando su espada y su puñal para detener la carga del par de en medio.

El maestro de armas extendió la espada de la derecha; luego la de la izquierda, y siguió ese bloqueo con un paso rápido y un giro, tocando a Arathis Hune al hacerlo para avisarle. Este también se movió hacia la izquierda, y ambos comenzaron a girar, de modo que el guerrero que atacaba a Zaknafein por la derecha tuvo que detenerse y colocar sus hojas en línea para encontrarse con el nuevo enemigo. De igual forma, el guerrero Armgo que presionaba a Arathis Hune por la derecha de repente se encontró de cara a Zaknafein, mientras este primero lanzaba un largo golpe para hacer retroceder a su rival inicial y luego respondiendo con furia a su nuevo oponente. Zaknafein golpeó con fuerza en un ángulo descendente para forzar más el equilibrio del hombre. Casi consiguió desequilibrarlo, pero tuvo que bajar y girar un cuarto hacia el otro lado para parar la carga de su rival inicial. Juntos fueron girando y girando, creando un ritmo, y casi llegan a su posición original espalda contra espalda; casi, pero no del todo, porque justo antes invirtieron el giro y el brusco cambio de Zaknafein pilló a su rival inicial claramente por sorpresa, y el maestro de armas estuvo seguro de tener un golpe directo.

Pero notó un traspié a su espalda y oyó un grito de Arathis Hune, y tuvo que dejar a su atacante para ayudar a su aliado. Zaknafein alzó la espada de otro justo a tiempo para que el caído asesino de Bregan D’aerthe rodara saliendo de la melé. Arathis Hune se puso en pie inmediatamente, con las armas listas, pero ninguno de los cuatro atacantes había ido a por él.

Zaknafein se dio cuenta de eso primero, y ¡buena cosa fue!

Dobló las piernas y saltó directo hacia arriba; rápidamente recogió las piernas para evitar dos estocadas y un furioso tajo. Por encima de las hojas de sus tres enemigos inmediatos, y el cuarto aún desequilibrado por el cambio de sentido de Zaknafein, lanzó una patada a derecha e izquierda. Uno de sus objetivos alzó rápido la espada y le hizo un corte a Zaknafein en la espinilla, pero el maestro de armas aceptó el dolor alegremente, porque sus dos botas conectaron con los objetivos y los golpeó en la cara.

Uno salió volando, directo al suelo. Su cabeza crujió sonoramente contra las piedras del callejón. El otro se tambaleó hacia atrás, atontado, con la espada manchada con la sangre de Zaknafein y la

suya propia cayéndole por la nariz.

El tercero del grupo se quedó solo ante Zaknafein, con su amigo que regresaba rápidamente. Pero no lo suficiente. Zaknafein fintó hacia la izquierda, un movimiento evidente porque tenía a otro enemigo acercándose rápido por la izquierda. Pero con un sorprendente valor, el seguro Zaknafein se fue hacia la izquierda, blandiendo las espadas con furia, apartando los golpes y estocadas de su sorprendido enemigo y lanzándose al ataque por fuera y por abajo en un frenesí brutal y repentino. Alcanzó al hombre en el pecho, una estocada profunda, justo cuando el otro, su rival inicial, se le acercaba por la espalda.

Sin ningún movimiento superfluo, Zaknafein soltó las espadas, las cogió del revés y comenzó a lanzar estocadas hacia atrás en una sucesión rápida y brutal

El pobre enemigo situado tras él nunca había visto esa técnica con tanta furia, y tuvo que bloquear y esquivar como si el maestro de armas le estuviera dando la cara.

Y tan fuerte era el agarre de Zaknafein, tan firmes, rápidas y equilibradas eran sus estocadas inversas que ningún bloqueo podía mover las espadas lo suficiente hacia un lado o el otro para hacerle bajar el ritmo. Inevitablemente, el drow Armgo falló un bloqueo y acabó con la punta de la espada en la barriga.

Zaknafein se giró, mientras el tipo con la nariz ensangrentada llegaba para unirse a su compañero herido en la barriga. Sin embargo, antes de que llegar, el drow Armgo se encontró solo, porque Zaknafein había blandido su espada derecha en un arco descendente y se llevó para abajo las hojas del drow herido. Por encima de esa espada descendente fue la mano derecha de Zaknafein, mientras este daba un paso adelante y ponía todo su peso en un golpe a la cara de su rival con el pesado pomo.

Tres caídos.

Zaknafein saltó hacia delante y se lanzó en una rueda. Luego, volvió a ponerse en pie frente a su último oponente. Al alzarse, vio a Arathis Hune enzarzado con Uthegentel; el asesino dio un medio giro y se agachó para forzar hacia abajo la parte delantera de ese potente tridente.

Pero Uthegentel le dio en la cara con el otro extremo del arma. A Zaknafein no le pareció un golpe muy fuerte, pero Arathis Hune fue volando hacia atrás y cayó al suelo. Intentó levantarse, se tambaleó y luego simplemente se desplomó.

Zaknafein se centró en el drow que tenía más cerca, porque no quería luchar contra ese y contra el poderoso maestro de armas a la

vez. Sin embargo, el guerrero Armgo se retiró, aun sangrando por la nariz y sin querer saber nada más de Zaknafein.

Al ir hacia la salida del callejón, Zaknafein vio dos enemigos más y se dio cuenta de que estaba condenado. Debería haberse centrado en el hombre que estaba allí, pero se dio cuenta de que no podía, porque conocía al otro rival.

Dab’nay Tr’arach.

Sí que le había traicionado.

Pensó que ya se ocuparía de ella más tarde, pero hizo una mueca de fastidio, porque no solo Uthegentel Armgo se le estaba acercando, sino que otro guerrero Armgo podía volver para unírsele, y, lo peor de todo, el hombre junto a Dab’nay era, sin duda, un mago, en vista de su túnica decorada, y seguramente uno de alto rango en una casa de la que se sabía que poseía poderosos conjuros arcanos.

Zaknafein odiaba a las sacerdotisas de Lloth por encima de todas las cosas, pero le encantaba luchar contra ellas.

Pero odiaba luchar contra magos.

Los magos hacían trampa. Podían derretirle o enviarle una descarga de muerte, o congelarlo, o enviarlo a algún plano lejano y horrible incluso antes de tenerlos lo suficientemente cerca para atacarlos.

Y todavía peor, en ese momento no podía ir a por ese, aguantando y con suerte esquivando un único conjuro antes de acercarse lo suficiente. No, Zaknafein tenía un problema mayor: la forma de drow más enorme que había visto nunca.

La forma en que se le acercaba Uthegentel sorprendió a Zaknafein, porque no era jactanciosa. Se acercaba a Zaknafein con pasos mesurados, el enorme tridente sujeto como una espada corta en la mano derecha, la mano izquierda extendida hacia afuera para tener un perfecto equilibrio en su posición agachada. Zaknafein no tardó en entender por qué ese poderoso drow tenía la mano izquierda vacía, ya que Uthegentel realizó una serie de giros y pases de una mano a la otra con el tridente, haciéndolo rotar rápidamente ante él, hasta crear una especie de muro defensor.

En los breves instantes que tardó Zaknafein en comprender esa maniobra tan poco ortodoxa, el hombretón casi se lo lleva por delante, porque detuvo la rotación de golpe y con el alineamiento perfecto para lanzar una estocada de esa arma de tres puntas directamente a la parte central del torso de Zaknafein.

Zaknafein no tenía tiempo para esquivarlo tirándose hacia algún lado, no podía retroceder con la suficiente velocidad para escapar del gran alcance del arma, y simplemente no era lo suficientemente fuerte

para bloquear el tridente de repente. El veterano maestro de armas, gran estudiante de las artes marciales, lo comprendió sin ni siquiera pensarlo. Sus músculos lo comprendieron; cada parte de él lo comprendió. Sus espadas, armas robadas de la armería de la propia casa de Uthegentel, se alzaron verticales antes él, perfectamente alineadas para pasar entre las puntas del tridente, y mientras el inmensamente fuerte Uthegentel empujaba el bloqueo, Zaknafein mantuvo los pies firmemente plantados, pero se fue hacia atrás, doblando las rodillas.

Fue bajando y bajando, tanto que casi toca el suelo con los omóplatos. Uthegentel retrocedió, claramente para modificar el ángulo del tridente y empujarlo hacia abajo al maestro de armas agachado, pero antes de que pudiera hacerlo, Zaknafein se alzó un poco, luego se detuvo de golpe y, con perfecto control muscular, transfirió su impulso totalmente a las piernas para saltar hacia atrás, en una voltereta inversa, de la que aterrizó totalmente de pie.

Luego se tiró hacia delante y regresó con una velocidad cegadora, saltando sobre el tridente para hacerlo bajar, mientras con el pie izquierdo daba una patada a Uthegentel en la cara. El enorme maestro de armas Armgo se tambaleó un paso hacia atrás, pero se recuperó al instante, más sorprendido que herido, y con una agilidad y una velocidad fantásticas alzó el tridente a tiempo para bloquear el violento ataque de espadas de Zaknafein.

Pero este tenía la ventaja y presionó ferozmente. A la defensiva, Uthegentel hizo un poderoso bloqueo a dos manos y luego dejó el tridente solo en la mano derecha, mientras llevaba la izquierda al cinturón y cogía una red. Zaknafein había oído hablar de esa segunda arma, una red reforzada mágicamente y encantada para atacar al rival por sí sola.

Uthegentel pasó la mano de un lado al otro y Zaknafein pudo notar la red como si fuera un animal sintiente, mordiéndole. Pero no se detuvo; no podía detenerse. Siguió atacando y presionando con las espadas que golpeaban el tridente en una rápida sucesión.

De nuevo, Uthegentel pasó la red por delante, y esta vez la dejó volar.

Zaknafein la golpeó una docena de veces con las espadas en un ángulo perfecto para impedir que el objeto mágico se extendiera y lo atrapara. La red pasó volando, inofensiva, y Zaknafein volvió a atacar al enorme drow con furiosos golpes, estocadas, tajos y lo que fuera para mantener a Uthegentel a la defensiva. No sabía si podría acabar con Uthegentel, pero sin duda le había robado cualquier ventaja que este hubiera tenido.

Pero, entonces…, falló; Uthegentel astutamente bajó su tridente y luego lo alzó detrás del tajo con la mano izquierda de Zaknafein para estocar con fuerza.

La espada derecha de Zaknafein fue rápidamente a desviarlo mientras él rodaba desesperadamente, echando atrás el pie izquierdo y girando hacia atrás una vuelta completa.

—¡Basta! —oyó desde el extremo del callejón al mago.

Esperando un conjuro fulminante, Zaknafein se apartó defensivamente y se envolvió en su capa *piwafwi* mágica como si fuera un escudo.

Pero el mago no estaba lanzando un rayo o misiles de energía mágica, y, de todas formas, no se dirigía a Zaknafein. Sujetó una pequeña vara horizontalmente ante sí con ambas manos, y luego simplemente la partió por la mitad para liberar el hechizo encapsulado.

Uthegentel rugió protestando, pero su voz se fue deformando mientras su forma física se agitaba, sacudiéndose como la colada bajo un fuerte viento.

El mago también se distorsionó y se retorció como si fuera una tela vacía, y ambos desaparecieron, puf, dejando a Zaknafein, a cuatro soldados Armgo heridos, a Arathis Hune (quien aún seguía inexplicablemente bocabajo sobre el suelo) y a una sorprendida y claramente aterrorizada Dab'nay de pie en la salida del callejón.

La sacerdotisa meneó la cabeza lentamente, mirándolo, mascullando algo que él no pudo oír, pero Zaknafein estaba seguro de que no estaba tratando de lanzar un conjuro, porque los hombros le temblaban ligeramente, quizá por los sollozos.

—Bueno, hemos ganado y te han abandonado —le dijo Zaknafein mientras giraba sus ensangrentadas espadas, las pasaba sobre la ropa del cuerpo más cercano para limpiarlas y luego la devolvía hábilmente a las vainas. Miró a un lado y vio a un guerrero Armgo herido que se arrastraba hacia una de las salidas del callejón—. ¿De verdad creías que ibas a ganar en esto, sacerdotisa?

—Sí, Dab'nay la Irreflexiva —aportó Arathis Hune. Zaknafein ocultó su sonrisa, pero no se sorprendió—. ¿Esperabas un resultado diferente? ¿Crees que Jarlaxle ascendería a idiotas a su lado? Lo sabíamos. ¡Claro que lo sabíamos! Y si alguna vez esperabas ascender en Bregan D'aerthe, deberías haber previsto que Zaknafein y yo estaríamos tres pasos por delante de tus engaños.

»Primero —continuó—, sabía que llevabas tiempo acostándote con Zaknafein, pero para tu propio beneficio. Segundo, ese beneficio es el producto de la eliminación de nosotros dos de tu camino, y qué

conveniente que Jarlaxle no esté por aquí. Porque con él cerca, no nos podríamos enfrentar, claro. ¿Y dónde está Jarlaxle esta noche?

La mirada de Dab'nay no se apartaba de Zaknafein; le sostenía la mirada directamente a los ojos.

—Tercero —prosiguió Arathis, al parecer, con mucha seguridad—, has estado ganándote el favor de la especialmente cruel Soulez Armgo. ¿Qué beneficio podía obtener Dab'nay de eliminar a uno de nosotros cuando eliminar a los dos la pondría junto a Jarlaxle en Bregan D'aerthe? Jarlaxle, quien, por cierto, está fuera de la ciudad ocupándose de asuntos de los Armgo, ¡naturalmente!

Zaknafein vio negar ligeramente con la cabeza a Dab'nay, pero era evidente que la mujer estaba derrotada, totalmente, emocionalmente. Y al preceptivo Zaknafein le pareció que ni siquiera tenía fuerzas para discutir.

—Tres pasos por delante —repitió Arathis Hune, burlándose—. Y ahora tu supuesta víctima te pondrá la espada encima.

Zaknafein notó un destello de repentina confusión en los rojos ojos de Dab'nay.

No le sorprendió.

Su sentimiento principal era de culpa, no de miedo. Dab'nay esperaba estar a punto de morir; su débil repertorio de conjuros no podía ni comenzar a protegerla de cualquiera de esos dos hábiles asesinos y ni mucho menos de los dos.

Pero, curiosamente, casi lo agradecía. Todo eso había estado recomiéndola por dentro desde hacía mucho tiempo. ¡No quería que muriera Zaknafein! Ni siquiera quería que mataran a Arathis Hune. Pero su situación había sido totalmente insostenible.

Así que había escogido. La única elección que podía tomar, según creía.

Pero había elegido mal, así que tendría que pagarlo.

Vio a Arathis Hune alzándose más abajo en el callejón, detrás de Zaknafein. Notó su sigiloso acercamiento, y le pareció curioso, y luego aún más cuando él no fue a por ella, sino a por la espalda de Zaknafein, ¡con la daga desnuda en la mano!

Y Zaknafein la estaba mirando a ella.

—Seis pasos —corrigió el maestro de armas a Arathis Hune, y Dab'nay dejó escapar un grito ahogado ante la velocidad con la que el brazo de Zaknafein se alzaba, con las espadas cogidas hacia atrás. Al principio, ella pensó que él había tirado la espada izquierda rodando, pero luego se dio cuenta de que simplemente la estaba volviendo en la

mano mientras la movía, y la llevó por encima del hombro izquierdo, mientras su espada derecha lanzaba una fuerte estocada hacia atrás.

Ella vio a Arathis Hune agacharse ligeramente, pero aún iba a por la espalda de Zaknafein.

Pero ¡la espada izquierda del maestro de armas! De algún modo, la había llevado hacia atrás, la había girado y, finalmente, describía un arco a su espalda para detener la daga del asesino.

Dab’nay no podía creerse los movimientos de Zaknafein, con su espada volviendo sobre el hombro derecho, por encima de la cabeza y alrededor, mientras él comenzaba a girar hacia la izquierda. Creyó que esa espada alta bajaría barriendo hasta dar toda la vuelta; Arathis Hune también lo creía así, por lo que ella vio en sus movimientos. Pero ¡no! En vez de eso, Zaknafein le dio la vuelta de nuevo a la espada cuando la pasaba ante sí y la giró expertamente para lanzar una estocada directa detrás de sí sujetándola a la inversa, como había hecho antes con la otra.

Y aún seguía girando, y, entonces, fue su espada derecha la que se alzó y bajó en un gran tajo cuando él completó el movimiento, su brillante movimiento, uno que debería haber sido doblemente largo, pero que había sido ejecutado con tal perfección, con tal velocidad, que incluso la víctima, de una gran habilidad, parecía hipnotizada.

Arathis Hune consiguió lanzarse hacia la derecha y abajo, evitando la decapitación.

Pero se tambaleó, porque la espada le había alcanzado, y se agarró el costado del cuello, donde un chorro de sangre ya había comenzado a manar.

—Seis pasos por delante, no tres —repitió Zaknafein—. Has olvidado mencionar el primero: que fue Arathis Hune el que usó la magia Oblodran para tratar de que Duvon Tr’arach me derrotara y me matara. Que Jarlaxle me dejara su parche me mostró la verdad de esa traición.

»Quinto: este último plan de asesinato que querías hacerme creer que era obra solo de Dab’nay. —El maestro de armas rio, como si esa idea fuera absurda—. Sabía de los tratos de Dab’nay con los Armgo porque no es el único miembro de Bregan D’aerthe que ha tratado recientemente con ellos. ¿Por qué iban ellos a desear la muerte de Arathis Hune? ¿Qué beneficio les reportaría? Y si sabías, como acabas de decir, que habían sido ellos, los Armgo, quienes lo habían arreglado para que Jarlaxle estuviera hoy fuera de la ciudad, entonces, sabías que Jarlaxle está fuera. Por tanto ¿por qué has venido aquí?

»Y, finalmente, te traicionaste a ti mismo, sin duda, asesino. En nuestra lucha con los cuatro. Porque Arathis Hune no se tropieza.

Arathis Hune lo miró con los ojos muy abiertos. Cayó sobre una rodilla y tuvo que poner la mano libre en el suelo para apoyarse más, porque por muy fuerte que se apretara la herida, no conseguía detener la sangre que de ella manaba.

Dab'nay podría salvarlo. Se frotó los dedos con los pulgares, nerviosa, mientras pensaba en un conjuro de curación. Pero, aun así, miró a Zaknafein, tratando de saber qué pensaba.

Comenzó a lanzar el conjuro, pero se detuvo cuando Zaknafein se le acercó y le puso la espada al cuello.

Esperó morir.

—Telarañas sobre telarañas sobre telarañas —dijo mientras le rozaba la suave piel del cuello con la punta de la espada.

Dab'nay tragó saliva. Detrás de Zaknafein, Arathis Hune cayó del todo al suelo, mientras la sangre formaba un charco.

Zaknafein apartó la espada y se dio la vuelta, mientras la metía, junto a su compañera, en sus respectivas vainas una vez más.

—No puedo pagar el precio de tu cabeza —dijo—. Jarlaxle te venderá a los Armgo; seguramente lo está haciendo ahora mismo en sus tratos con la Matrona Soulez. Me pregunto si te comprará solo para culparte de sus pérdidas de esta noche.

—Entonces, mátame —susurró ella.

Zaknafein iba a responder, pero se detuvo y simplemente negó con la cabeza, con una expresión vacía.

—Lo siento —susurró ella con palabras a penas audibles—. No tengo tu valor.

Notó que en Zaknafein había una mueca, pero no supo descifrarla.

El maestro de armas pasó corriendo a su lado, recorrió el callejón y salió a la noche de Menzoberranzan.

Dab'nay respiró hondo para calmarse, luego se frotó los dedos, pensando en sanar a Arathis Hune.

Pero ya era demasiado tarde.

19

Al secarse la sangre

—Ha muerto —riñó la Matrona Soulez a Dab'nay, que ya era oficialmente Dab'nay Armgo y una sacerdotisa de la Casa Barrison Del'Armgo sin ninguna conexión con Bregan D'aerthe, formalmente o de ninguna otra manera.

Para lo que le iba a servir…

Dab'nay se humedeció los labios, pero no respondió verbalmente porque no estaba muy segura de lo que la Matrona Soulez quería que dijera. Uno de los cuatro guerreros del grupo al que había sido asignada había sucumbido a sus heridas, porque después de que Dab'nay hubiera comprobado el estado del agonizante Arathis Hune, había descubierto que para aquel tampoco ningún conjuro de sanación hubiera marcado una diferencia.

Sin embargo, las instrucciones de Dab'nay al salir con ese grupo habían sido explicitas e inequívocas: tenía que sanar solo a Uthegentel. Su limitado repertorio de conjuros se tenía que emplear en el valorado maestro de armas, le había dicho repetidamente la Matrona Soulez. Lo otros eran prescindibles, y, en ese momento, de uno se había prescindido.

—Nuestro gran maestro de armas le ha tomado la medida a Zaknafein, y uno de los tenientes de Jarlaxle ha muerto —contestó tímidamente al inacabable ceño de la Matrona Soulez.

—Nunca hables de esa lucha —le dijo la Matrona Soulez en un tono que no dejaba lugar a debate y que prometía las consecuencias más severas si desobedecía.

Dab'nay bajó la mirada y asintió levemente. Sin duda, lo entendía. Se viera por donde se viera, Zaknafein le había ganado la mano a Uthegentel. A no ser que algo muy espectacular hubiera sucedido, Zaknafein Do'Urden había ganado esa justa. La Matrona Soulez no quería que eso fuera de conocimiento público, naturalmente.

—Déjanos —ordenó Soulez a Dab'nay cuando la sacerdotisa Mez'Barris entró en la sala.

—Está enfadado por la extracción —informó Mez'Barris a su madre en cuanto Dab'nay se hubo marchado.

—Claro que lo está. Y tú deberías ocuparte de tu deseado patrono, de que su arrogancia no lo conduzca a la muerte. Podría haber perdido; seguramente así habría sido, según los cinco que presenciaron la pelea. Hemos subestimado al maestro de armas Do'Urden. Espero que lo mismo no sea cierto de la Matrona Malicia.

—Uthegentel es joven —aportó Mez'Barris—. Zaknafein había acabado en Melee-Magthere antes incluso de que Uthegentel naciera. No tiene la misma experiencia, no en combates reales.

La Matrona Soulez se rio de ella y la hizo callar.

—Un día mi hermoso Uthegentel acabará con Zaknafein —coincidió ella. Notó que su hija quería contestarle, pero no parecía dispuesta a sincerarse ahí—. Crees que deberíamos librarnos de Zaknafein ahora, del modo que sea —razonó la Matrona Soulez.

—Hace que la familia de la Matrona Malicia sea mucho más formidable —contestó Mez'Barris.

—Perspectiva, hija mía. No estamos preparados para una guerra contra la Casa Do'Urden.

—¡Acabaríamos con ellos!

—Claro que sí, pero al hacerlo les estaríamos revelando a la Madre Matrona Baenre y a las otras del Consejo Regente la verdad sobre nuestro poder. Muchos creen que pueden amedrentar a sus enemigos al mostrarles todo su poder. Pero se equivocan. Nunca olvides esto, hija mía. Revelar el gran poder de nuestro ejército también revela las limitaciones de ese poder e indica a los otros cómo podrían prepararse para vencerte.

»Dejaremos que la Matrona Malicia conserve su juguetito, por ahora, pero dejémosle claro a Zaknafein que su amigo Jarlaxle no hizo nada para detener esa letal emboscada, aunque sabía de ella.

—Jarlaxle no supo nada hasta que la pelea había acabado —repuso Mez'Barris, pero el suspiro y el ceño de la Matrona Soulez le recordó que la verdad era lo que hacían creer a los demás, no lo que realmente había sucedido. Eso, más que nada, era el modo de ser drow.

—Jarlaxle y su banda de renegados están demasiado cómodos con la Madre Matrona Baenre, y la amistad personal de Jarlaxle con Zaknafein es… molesta. No quiero que la Madre Matrona Baenre se entrometa en cualquier lucha que tengamos con la Casa Do'Urden. —Calló un momento y resopló, apretando los labios—. Y ambos sabemos lo mucho que a la Madre Matrona Baenre, madre de ese patético Dantrag, le gustaría ver a nuestro querido Uthegentel fuera de la

conversación.

—Se te ha dicho muchas veces que habría un precio —le dijo a Zaknafein un Jarlaxle claramente molesto, unas cuantas semanas más tarde, después de su regreso a la ciudad y de enterarse de que su más antiguo compañero y teniente de confianza estaba muerto.

—También se le había dicho a él, y eso no detuvo su puñal —replicó Zaknafein, con una pesada cerveza entre manos—. Solo que mi espada lo hizo, y por atrás, como se podría esperar de un auténtico cobarde.

—¿Crees que tu sentido del honor te ayuda aquí? Me sorprende que sigas vivo.

—El sentido del honor y mucha preparación contra esos que no lo comparten —aclaró Zaknafein.

Jarlaxle se tragó su réplica y pensó en las veces que había sido testigo de las peculiares sesiones de prácticas de Zaknafein en las que el maestro de armas había trabajado incansablemente en una combinación, aparentemente demasiado larga, con una parada por encima del hombro, seguida por repetidos golpes reversos para cubrir un golpe letal.

—Aun así, te advertí, os advertí a ambos, que esa pelea resultaría cara para el ganador —insistió Jarlaxle.

—Coge el oro que recibiste de Dab'nay Tr'arach —fue la sarcástica respuesta—. Perdón, quería decir de la sacerdotisa Dab'nay Armgo.

Jarlaxle no obtuvo una respuesta inmediata. Se suponía que Zaknafein no tenía que saber eso.

—No podemos hacerle la guerra a la Casa Barrison Del'Armgo —dijo finalmente—. Son demasiado poderosos…

—¿Podemos? —le interrumpió Zaknafein, simplemente, y la pregunta tuvo un timbre de final para ambos hombres.

El maestro de armas se acabó su bebida de un gran trago, luego se levantó de la mesa y salió del Micónido Supurante para nunca más regresar.

Cuarta parte
Los afectados

He aprendido muchísimo del Gran Maestro Kane en un periodo de tiempo muy corto. He aprendido a controlar mi cuerpo, incluso a visualizarlo en formas que nunca antes me habría imaginado. Es un recipiente de mi consciencia y lo puedo explorar de un modo mucho más profundo de lo que creía. Puedo manipular mis músculos para convertir mis manos en dagas o resistir la fuerza de un viento huracanado; he llegado a un punto en que puedo tensar los músculos individualmente para expeler la ponzoña de una serpiente o el veneno de una daga por la misma herida que lo introdujo .

He aprendido ángulos de ataque y defensa mucho mejores que los que me enseñaron durante mis años en la academia drow o incluso bajo la tutela de mi padre. Y quizá lo más importante: he aprendido a anticipar la desviación exacta de los ángulos de bloqueo, de modo que un simple giro de las caderas me permitirá que la espada atacante pase inofensiva, guiada por un sutil bloqueo de mi cimitarra, o incluso de mi mano .

El tiempo que pasé con el Gran Maestro de las Flores fue una maravillosa exploración, tanto interior como exterior. El mundo que me rodea, los amigos que me acompañan, mi esposa, mi futuro hijo, todos me resultan diferentes ahora, y de un modo muchísimo más maravilloso, como si los impulsos negativos de los celos, el miedo y la reacción de furia no pudieran abrirse paso a través de la incipiente vergüenza que siento por siquiera pensar en ellos. El viaje es mayor, más ligero y más profundo, todo a la vez .

Este, el panorama completo del mundo y el multiverso que nos rodea, es el secreto de la actitud siempre calmada del Gran Maestro Kane y su aspecto siempre alegre y humilde. Ha llegado a conocer su sitio, y no de ningún modo que lo disminuya. ¡No, todo lo contrario!

Por tanto, mientras reflexiono sobre el tiempo que pasé con Kane y los efectos permanentes de esas experiencias, puedo decir sin ninguna reserva que lo más importante y valioso que he aprendido de él es la gratitud .

Agradezco cada uno de los días; esforzarse en eso en cada momento es buscar la perfección del alma, del mismo modo que he pasado toda mi vida buscando la perfección del cuerpo, del guerrero. Ahora he aprendido a unir esas dos cosas…, no, cuatro cosas: mente, cuerpo, corazón y alma en un único propósito. Alzar la mano para desviar una lanza que se acerca es comprender el movimiento y afinar el músculo a la velocidad y la reacción requeridas, claro, pero ese entrenamiento sin la disciplina y la comprensión de las implicaciones morales de esa pelea, incluso las repercusiones

espirituales de ella, lo convierte a uno en… Artemis Entreri; o peor, en el Artemis Entreri de antes .

Tiene que haber una razón, más allá de una simple justificación, y cuando entiendes que todo es uno esas razones cristalizan de una forma más completa y te dan la fuerza para luchar, una fuerza que es a la vez física, intelectual, emocional y filosófica .

El guerrero completo es más que uno entrenado en los movimientos exactos y perfectos. Hace ya mucho que sé esto. Una vez le dije a Entreri que no podría vencerme, nunca, porque él no luchaba con el corazón. Ahora, después de haber visto a Kane, después de que sentirme humilde ante este hombre que ha llegado a ser mucho más que humano, entiendo mejor mis propias palabras a Artemis Entreri de aquel día tan lejano. Es algo que Kane podría haberme dicho hace poco, dejándome sin ningún recurso real .

Sí, le estoy muy agradecido a Kane, Gran Maestro de las Flores del Monasterio de la Rosa Amarilla, y lo que me inspira esta grandísima gratitud es esa ampliación de la perspectiva de todo lo que tiene que ver con esa consciencia a la que llamo yo, lo que tiene que ver con la propia vida, lo que tiene que ver con la propia razón, que me recuerda que debo se agradecido y aprender, siempre aprender .

Este es nuestro camino .

Este es nuestro propósito .

Esta es nuestra alegría .

Nuestra eterna alegría .

—DRIZZT DO 'URDEN

20
Lo que arrastra la marea

Año del Renacimiento de la Nación Enana
Cómputo de los Valles 1488

—¡Levántate! —oyó desde muy muy lejos—. ¡Despierta, comida de tiburón! ¡Levántate!

El agua fría le salpicó la cara y se le metió por la nariz, y fue vagamente consciente de que se estaba ahogando, de que no le estaba entrando aire suficiente.

Recuperó un poco los sentidos y notó se bamboleaba, cabeceando con las ondulaciones del agua fría que lo rodeaba. Su cabeza y el hombro chocaron contra algo duro, pero fue un golpe sordo, de nuevo como si sucediera muy muy lejos. Fue consciente de que estaba cayendo, lentamente, muy lentamente.

Algo, alguien, le agarró bruscamente por el pelo y tiró de él hacia arriba, y de nuevo notó que el agua le salpicaba la cara y se le metía por la boca y la nariz, y de nuevo oyó las órdenes y se dio cuenta de que era la voz de una mujer.

Luego subía, y lo que más sintió era el agua que caía de él, el cambio de presión al salir del líquido y las olas que le salpicaban cada vez más abajo del cuerpo. Sintió que estaba en el aire; ¿estaba muerto?

Esa idea hizo que Wulfgar recuperara el sentido, y al abrir los ojos se encontró flotando sobre el océano, justo por encima de la borda de una pequeña barca donde una mujer, Bonnie Charlee, le agarraba las piernas para meterlo en el bote. En cuanto estuvo sobre la cubierta, cayó; cayó con fuerza y se estrelló contra la dura superficie. Supo que debería haberle dolido más de lo que lo hizo, pero aún tenía el cuerpo adormecido y las sensaciones le resultaban distantes. Rodó sobre la cubierta, casi sin notar sus propios gruñidos, y vio a otra persona en el bote: Kimmuriel.

—Podías haber bajado con un poco más de cuidado, ¿eh? —protestó Bonnie Charlee.

—Podría haberte dejado colgando sobre la borda, aguantándolo por el pelo hasta que se ahogara —replicó Kimmuriel, y Wulfgar pensó que las palabras y el tono desapasionado eran completamente típicos.

Wulfgar trató de incorporarse hasta sentarse, pero los brazos casi no le hicieron caso y, en cuanto se movió, un ardiente dolor en la espalda lo hizo caer de nuevo sobre la borda, bocabajo, retorciéndose.

—Ah, pero que se va a desangrar y morir —gritó Bonnie Charlee —. Date prisa y pásame ese alquitrán.

Wulfgar estaba tumbada de un modo que le dejaba de cara a Kimmuriel, y vio al psiónico soltar un pequeño bufido sin moverse. Oyó a Bonnie Charlee soltar un gruñido indignado mientras se inclinaba sobre él para coger el cubo de parchear que mantenían en todos los pequeños botes.

—Tenemos que calentarlo —dijo, mirando alrededor.

—Mira dentro —le dijo Kimmuriel, y cuando ella lo hizo se quedó parada, y luego miró al extraño drow—. No es tan difícil —añadió él.

Bonnie Charlee hundió las manos en la pasta y sacó un puñado, y se lo untó a Wulfgar en la espalda.

—Vas a tener una buena cicatriz, Wulfgar del Valle del Viento Helado —le aseguró—, pero al menos no te vas a desangrar en mi bote.

—Necesitamos que se ponga a remar en cuanto se despierte —oyó Wulfgar decir a Kimmuriel, pero en ese momento no veía al drow, porque tenía los ojos apretados con fuerza para luchar contra el dolor que le producía el alquitrán caliente al cubrirle la profunda herida, tirándole de los bordes de la piel rota.

—¿Remar? Tendrá suerte si puede tenerse en pie —replicó Bonnie Charlee.

—Pue… puedo ponerme en pie —dijo Wulfgar con los dientes apretados, y se apoyó sobre los codos. Sintió como si aún tuviera una espada clavada en la espalda, pinchándole y ardiendo con cada movimiento. Sabía que estaba envenenado, porque podía notar esa cosa asquerosa recorriéndolo por dentro, pero, aun así, con gran determinación, consiguió ponerse en pie, tembloroso, en medio del pequeño bote. Se fijó, entonces, en el desfile de velas que se alejaban de él, en dirección este, hacia Luskan.

—Con la primera ola, se va a ir por la borda —dijo Bonnie Charlee, negando con la cabeza—. No va a remar.

—¿Qué ha pasado? —preguntó Wulfgar, solo vagamente consciente de los acontecimientos que lo habían llevado al mar.

—Fallaste —respondió Kimmuriel, seco.

—Pero les hundiste el barco —añadió Bonnie Charlee—. Un barco

Margaster, creo yo, y uno bien bueno. Muy bueno. Ahora… —Se encogió de hombros e hizo un gesto con la cabeza hacia el lado, y afuera en la oscuridad Wulfgar puedo distinguir el casco medio hundido de un barco volcado.

—Se han llevado el *Reliquia* , así que tal vez hubiera sido mejor que no les hubieras hundido el barco.

—¿Dónde está Calico Grimm?

Bonnie Charlee negó con la cabeza

—Eso no es nuestro problema —interrumpió Kimmuriel—. Vamos a Luskan, y de prisa. Siéntate y agarra los remos, Wulfgar.

—¡No puede! —exclamó Bonnie Charlee.

Wulfgar se cayó sobre el banco más que sentarse en él, e hizo una mueca de dolor por la tensión y el ardor cuando llevó los brazos cada uno a un lado para coger los remos. Entonces, se detuvo, porque sintió algo muy desagradable, como si Kimmuriel estuviera tratando de metérsele en la mente y poseerle. Por puro instinto, trató de rechazarlo con toda su fuerza de voluntad.

—«Déjame entrar, estúpido —le dijo Kimmuriel con el pensamiento—. Así no remarás con tanto dolor.»

Wulfgar no supo qué hacer, pero a pesar de su obstinación y su orgullo no podía contradecir el comentario del drow. En ese momento de vacilación, Kimmuriel se metió en su mente y, antes de que Wulfgar pudiera echarlo, el hombretón sintió un repentino alivio cuando todo el dolor simplemente se disolvió.

—¿Qué? —preguntó en voz alta.

—El dolor está en tu mente —contestó Kimmuriel.

—¡En la espalda! —le corrigió él.

—La herida sigue ahí —respondió el drow—. ¿La notas?

Eso hizo que Wulfgar se parara a pensar.

—El veneno abisal sigue ahí, y, sí, te matará si no podemos encontrarte ayuda. ¿Aún lo notas?

No lo notaba. Como el dolor ardiente que había sentido en la espalda, como la insensibilidad en los brazos, el veneno parecía haber desaparecido. De algún modo, Kimmuriel lo había bloqueado.

—¡Rema! —le riñó Kimmuriel.

Wulfgar cogió los remos y dio una gran palada, y el barquito fue saltando sobre la negra agua.

Bonnie Charlee avanzó a cuatro patas y se sentó junto a él.

—Siento lo de tu martillo —dijo—. Te vimos atrapado en el aparejo del mástil roto, pero tu arma cayó hacia el fondo del océano.

Wulfgar le respondió con una sonrisa tranquilizadora, y aún más tranquilizador fue cuando el bárbaro alzó una de sus grandes manos y

susurró el nombre de su dios guerrero. Bonnie Charlee se fue hacia atrás y casi cae por la borda cuando Aegis-fang apareció en la mano del hombre.

—Vaya —exclamó boquiabierta—. ¡Eso sí que es un truco!

—Dice mucho de la habilidad del artesano —repuso Kimmuriel.

Wulfgar lo miró con curiosidad, porque eso era lo más cercano a un cumplido que había oído nunca a Kimmuriel…, y uno a un enano, nada menos, porque Bruenor había creado el arma de Wulfgar, todos esos años y años.

—Vamos, si eres tan listo para dejar un arma y coger los remos, quizá sobrevivamos a esta noche —añadió Kimmuriel—. Y cuando lo dejes ten cuidado de no atravesar el casco.

Wulfgar lanzó una mala mirada al drow, siempre insultante; luego cogió los remos con fervor, gruñendo a cada poderosa palada. El bote avanzó entre muchos barcos destrozados, ante muchos hombres y mujeres aún en el agua, aferrándose a los restos del naufragio.

—Si te detienes a por uno, nos hundirán —dijo Kimmuriel a Wulfgar y Bonnie Charlee—. El agua no está muy fría y sobrevivirán a la noche. Su única oportunidad es que lleguemos a Luskan y enviemos barcos.

El drow tenía razón y Wulfgar lo sabía, pero remar dejando atrás a los marineros abandonados (aunque no sabía de qué lado había estado luchando la mayoría de ellos) le dolía profundamente.

Sin embargo, poco después dejó de preocuparle tanto, porque cuando Bonnie Charlee, que estaba sentada frente a él y, por tanto, mirando más allá de él, ahogó un grito, Wulfgar redujo la marcha y miró a su espalda.

Un resplandor naranja iluminaba el horizonte por el este, y no era la aurora.

—Parece que nuestros enemigos no están perdiendo el tiempo —dijo Kimmuriel desde la proa del bote.

Wulfgar se esforzó y remó con más fuerza, con grandes paladas que elevaban la proa del bote. La marea había cambiado y estaba subiendo, así que de nuevo los acompañaba. Pero aún les quedaba un largo trecho, y pasado un rato hasta el poderoso Wulfgar necesitaba descansar. Alzó los remos y se volvió en el banco para mirar la ciudad; ya estaban lo suficientemente cerca para poder distinguir los perfiles de alguna de las estructuras más altas. Una buena parte de Luskan estaba en llamas, y la armada de barcos enemigos había anclado cerca del puerto, desde donde las catapultas y los magos lanzaban brea ardiente y bolas de fuego mágico.

—Bueno, ¿y qué hacemos ahora? —preguntó Wulfgar.

—¿La ciudad se está siquiera defendiendo? —se preguntó Bonnie Charlee.

—Algunos sí, otros no, sin duda —contestó Wulfgar—. A fin de cuentas, esto es Luskan. —Miró directo a Kimmuriel mientras añadía —: Aunque diría que los supuestos líderes de la ciudad deben de estar arriesgando su vida en la batalla.

Kimmuriel no respondió, ni siquiera arqueó una fina ceja blanca.

Wulfgar lo odió.

Al cabo de un momento, las dudas de Wulfgar recibieron una respuesta desde otro lugar en forma de una enorme explosión cerca del límite norte de la silueta de la ciudad: una enorme bola de fuego iluminó la noche, luego se alzó como una seta viviente, escupiendo humo y grandes llamas. Brillantes destellos de rayos le siguieron rápidamente, concentrados y agudos, como si la propia bola de fuego en expansión fuera algún tipo de tormenta extraña y mágica.

Cuando esa bola se alzó más e iluminó las diferentes estructuras que quedaron por debajo, los tres del bote supieron exactamente su origen, y vieron más rayos de destrucción volando desde las ramas de la Torre de lo Arcano, atronando por los campos de abajo para destruir las fuerzas invasoras.

—Tu martillo de guerra puede matar a un demonio o a un gnoll —comentó Kimmuriel—. ¿Cuántos crees que Gromph y sus compañeros magos están derritiendo ahora mismo delante de tus narices?

Wulfgar no apartó los ojos del espectáculo para mirar al extraño drow.

—Ve hacia la boca del río Mirar —indicó Kimmuriel.

—¿Hacia la Torre? —preguntó Bonnie Charlee.

—No. El Estrecho del Dragón y la isla Closeguard.

—Sin duda, estará invadida —replicó la mujer.

Kimmuriel negó con la cabeza.

—Lo dudo. No hay un camino fácil hacia la Nave Kurth. No en esta época.

—Es más fácil que hacia la Torre —discutió Wulfgar.

—Nuestros enemigos saben eso ahora —insistió Kimmuriel—. Pero no antes, y habrían seguido por el puente hacia la segunda isla y la magnífica Torre de lo Arcano, que evidentemente es la estructura más importante de la ciudad.

—Supones mucho —soltó Wulfgar—. Y si te equivocas…

—Hay formas de llegar a la Nave Kurth —fue todo lo que Kimmuriel dio a modo de explicación—. Haz lo que digo.

Bonnie Charlee iba a discutir con el psiónico, pero Wulfgar alzó

rápidamente la mano para detenerla. Sabía que Kimmuriel no los necesitaba. El drow podía largarse del bote mágicamente y podría hundirlo al irse. O incluso peor, podía meterse en la mente de Bonnie Charlee y convencerla de que saltara por la borda, buceara hasta lo más profundo que pudiera llegar y allí respirara hondo.

Wulfgar no conocía a Kimmuriel muy bien, pero sí lo suficiente para creer que el drow no tendría ningún problema con hacer exactamente eso, al menos a Bonnie Charlee, aunque el bárbaro supuso que la amistad que lo ligaba a Drizzt y, por tanto, a Jarlaxle, podría evitar que el psiónico le hiciera algo así a él.

Pero su razonamiento tampoco lo convencía demasiado. No ese.

Wulfgar puso obedientemente los remos en el agua y enfiló hacia un punto justo a la derecha de la Torre, el canal llamado el Estrecho del Dragón.

Gromph Baenre respiró hondo y expiró con esfuerzo la que seguramente era la bola de fuego mayor de todas. Pensó en eso mientras miraba hacia el campo frente a la Torre, cubierto con los restos humeantes de la horda pirata: demonios, gnolls, humanos, goblins, incluso ogros. Una fuerza impresionante, aunque estúpida y mal dirigida. Habían pasado por delante de la Nave Kurth, el sitio del poder de Luskan, para atacar la Torre.

Y ahora estaban muertos, o pronto lo estarían; todos.

Gromph pensó en su bola de fuego mejorada por su creciente experiencia en la magia de la psiónica. Kimmuriel y los azotamentes le habían dado el acceso a una concentración más profunda, y ese enfoque más puro estaba produciendo algunos conjuros realmente impresionantes. ¡El gran Gromph nunca se hubiera imaginado que sus poderes arcanos hubieran podido ampliarse más! De todos modos, seguía manteniendo cierta humildad. No hacía mucho había sentido el poder de la mente colectiva ilícida fluyendo a través de él, una fuerza tan magnífica que había podido controlar los poderes marciales y mágicos combinados de todo Menzoberranzan. Luego, él había ayudado a dirigir toda esa potencia en un único golpe, a través del cuerpo de Drizzt Do'Urden, para destruir la manifestación física de Demogorgon, el Príncipe de los Demonios.

¡Tanto poder! ¡Auténtico y puro! Gromph quería volver a sentir eso, y la próxima vez quería ser él quien lo creara.

Un rayo destelló desde un punto por encima de él, lanzado por su colega favorita no drow de la Torre, la giganta de las nubes Caecilia. Esa encantadora mastodonte había sorprendido repetidamente a

Gromph desde el principio de esa nueva orden de magos, y volvía a hacerlo. Había asegurado que su magia era solo de adivinación, ilusión y conjuros inofensivos. Pero cuando Gromph miró hacia el último agujero aparecido en el campo, donde había caído el rayo de Caecilia, una profunda cicatriz cubierta por los cadáveres de un trío de demonios menores que casi había alcanzado la base de la gigantesca estructura semejante a un árbol, estuvo seguro de que la giganta era mucho más poderosa de lo que decía.

Más rayos llovieron desde arriba, con muchos de los magos de la Torre rivalizando para matar los últimos enemigos en el campo. Gromph miró hacia el sureste, hacia la ciudad, y vio incendios y más escaramuzas. Se acercó a una bola de cristal colocada sobre una base. La magia del artefacto escrutador llegaba a todas las cámaras de la Torre de lo Arcano, por lo que Gromph podía comunicarse con cualquiera de sus socios, o con todos a la vez, como hizo en ese momento.

—Suficiente —les dijo—. Muchos más vendrán pronto contra nosotros, supongo. Conservad vuestro poder. Caecilia, quisiera hablar contigo.

Acabó la comunicación mágica sin esperar respuesta. Respondió a la llamada n la puerta sin preguntar, esperando a la giganta de las nubes. Pero se encontró con el hombre netheriliano con cara de gran preocupación.

—No te he convocado —le dijo a lord Parise, otro de los asociados de la Torre.

—¿Convocar? —el antiguo mandatario del Enclave de las Sombras del Imperio Netheriliano preguntó confuso—. No… tengo que hablar contigo.

—¿Has acabado tus estudios sobre la puerta? —preguntó Gromph, esperando que así fuera. Sus magos y él tenían una tarea más que cumplir según su acuerdo con Jarlaxle y el rey Bruenor: acabar de abrir los portales mágicos que unían Gauntlgrym con las tres fortalezas enanas de la Marca Argéntea.

—Me han interrumpido —replicó lord Parise, pero cuando comenzó a explicarse, fue interrumpido de nuevo, porque Caecilia bajó sonoramente las escaleras del tronco central y giró hacia el pasillo que llevaba al ala personal de Gromph.

Este sonrió al mirarla. Caecilia empleaba conjuros que la mantenían lo suficientemente pequeña para recorrer los pasillos de la Torre, pero, aunque los hechizos la hacían más baja, la distorsionaban al reducir su altura mucho más que su anchura, por lo que parecía un halfling de piel azul mirado a través de un cristal curvado que

exageraba todos sus rasgos. Aun así, el efecto no era desagradable, pensó Gromph, y, además, de todos los magos de la Torre de lo Arcano, Caecilia era la mejor, aparte del propio Gromph, claro.

También sabía comportarse, y se quedó atrás al ver que Gromph estaba conversando con el lord netheriliano.

—¿Estabas diciendo? —le animó Gromph.

—Ya te dije que había encontrado unas runas en el dintel del portal, pequeñas pero definidas —explicó lord Parise—. Estaba abajo otra vez, tratando de encontrarles algún sentido, porque no están en el antiguo leguaje enano, eso ya lo sé, pero antes de poder descifrarlas me he encontrado con una visita.

—¿Una visita?

—En el portal.

—Procedente de Gauntlgrym —razonó el archimago, porque era la única conexión magia abierta al portal en la parte baja de la Torre.

Pero Parise negó con la cabeza.

—No una que llegara por la puerta, no.

Gromph arqueó una ceja al oír eso. Se suponía que nadie debía estar cerca del portal de la Torre sin el permiso expreso de Gromph. Consideró las posibilidades.

—¿Catti-brie? —aventuró.

De nuevo, Parise negó con la cabeza.

—Debes venir conmigo, Archimago. Ella ha insistido mucho en que hablaría contigo y solo contigo.

—¿Ella?

—De tu tierra, estoy seguro.

Gromph suspiró al oír eso. Primero pensó que debía de ser su hija, Yvonnel, pero Parise la conocía, así que ¿por qué iba a estar tan nervioso? ¿Acaso alguna de las hermanas de Gromph Baenre había llegado para hablar con él? ¿Y por qué en el portal?

Pasó junto a Parise, en dirección a la escalera de caracal.

—Seguidme —indicó tanto al lord netheriliano como a la giganta de las nubes; y para abajo que fue, más enfadado que intrigado.

Pero esa rabia se transformó en algo diferente en cuanto atravesó la última puerta que daba a la pequeña estancia donde se hallaba el mágico artefacto de teletransporte.

—Deberías moverte más deprisa —le saludó la Matrona Zhindia Melarn.

Gromph necesitó de toda su fuerza de voluntad para contener un asalto, con palabras o quizá incluso con un conjuro. ¿Qué estaba haciendo ahí esa criatura en ese momento? Y no estaba sola, sino flanqueada por un trío de otras mujeres drow. A una la creyó

reconocer como la primera sacerdotisa, que había sido matrona de la antigua casa Kenafin. Las otras dos eran Hunzrin, incluida la Primera Sacerdotisa Charri. No era un séquito de nada.

—Debes de haber notado que yo y mis asociados estábamos un poco ocupados.

—Sin duda —respondió Zhindia—. Y te perdonaré por incinerar así a mis fuerzas. Los demonios harán llagar otros nuevos en nada.

—¿Tus fuerzas?

—Claro.

—Estás jugando a un juego peligroso. Esta ciudad es de Bregan D'aerthe, con la bendición de la Madre Matrona Baenre.

La Matrona Zhindia suspiró y chasqueó los dedos; aparecieron dos mujeres drow más, claramente desnudas y muy hermosas. Demasiado hermosas, y eso, junto con la ausencia de ropa, permitió a Gromph reconocerlas como quienes eran: Eskavidne y Yiccardaria, las sirvientas de Lloth.

—Verás, Archimago, yo diría que es Bregan D'aerthe el que está jugando a juegos peligrosos, junto con tu hermana, la Madre Matrona. Jarlaxle y sus pícaros; y, por favor, dime que no te has unido a esa lamentable *troupe* , tienen la bendición de la Madre Matrona Baenre, pero yo, como ves, tengo una bendición aún mayor.

—¿Qué quieres? —preguntó, muy seco, recurriendo al enfado para cubrir su nerviosismo, porque sí que estaba inquieto. Odiaba a la Matrona Zhindia por encima de todas las otras, sobre todo porque siempre había tenido muy mal humor. Pero en ese momento, con ese formidable poder frente a él, vio que ella se hallaba ahí con la bendición de la Reina Araña, y su desagrado fue rápidamente cambiando a un cierto temor.

—No te considero responsable de las felonías de tu hermana o de Jarlaxle —dijo la Matrona Zhindia.

El miedo fue sustituido por desprecio. Pero Gromph no dijo nada, aunque casi no podía creer que esa imbécil estuviera hablando así de la Madre Matrona de Menzoberranzan. Incluso para Zhindia, ese comentario era remarcable.

Continuó.

—Y no permitiré a mis esbirros que crucen de nuevo el segundo puente para atacar tu… lo que sea que es esta fea cosa.

—Porque has visto lo que les pasa.

La Matrona Zhindia se rio de él.

—Porque no es tu pelea —le corrigió—. Ya ni siquiera estás en Menzoberranzan. Piensa en tu buena suerte. Así que te permitiré seguir al margen de esto, totalmente. Dejemos que Lloth decida quién

debe reinar, la actual Madre Matrona o la que le entregue a Drizzt Do'Urden y Zaknafein.

Gromph rio abiertamente.

—¿Todo esto por esos dos insectos? Tonterías.

—Pero no tu tontería —le replicó Zaknafein muy seca, señalándolo con el dedo—, mientras demuestres que no lo es.

—¿Qué quieres decir…?

—Cierra los portales de teletransporte —exigió la matrona Zhindia—. Cierra esta y no dejes que los enanos se conecten con sus otras fortalezas.

Gromph no tenía intención de hacerlo.

—Puedes hacerlo desde aquí, desde esta torre, que está ligada al primordial que proporciona energía a los portales mágicos —insistió Zhindia.

—Sí puede —dijo Yiccardaria antes de que Gromph pudiera negarlo.

—Esta es mi oferta, y solo por esta vez —le advirtió Zhindia—. Cierra los portales, métete en tu torre y deja que esto pase. Cuando me haga con la victoria, y lo haré, no habrá repercusiones contra ti y tu… —miró más allá de él, al humano de piel grisácea y la giganta de las nubes—… orden de magos.

Gromph entrecerró los ojos y la miró fijamente.

—Decide, Archimago —insistió la Matrona Zhindia.

Gromph miró hacia atrás, a sus compañeros magos. Pensaba con rapidez, tratando de encontrarle sentido a algo de eso. Pero se dio cuenta de que no le estaban pidiendo que escogiera entre la Madre Matrona Baenre y la Matrona Zhindia. Aún no. No en esta tarea en concreto.

Si hacía lo que le pedían, sin duda Jarlaxle se molestaría con él y el rey Bruenor se enfurecería, pero incluso si ganaba su lado, ¿qué le importaba a Gromph? No batallarían contra él, sobre todo porque él aún tenía la llave de lo que mantenía atrapado al primordial.

Pero si no hacía lo que le pedían y la Matrona Zhindia resultaba victoriosa…

Gromph volvió a mirar a la Matrona Zhindia y luego miró a las sirvientas.

—¿Lloth demandará que mantenga su palabra? —preguntó.

Ambas rieron, porque era una pregunta absurda, dados los modos de la Reina del Caos.

—Sin duda, no estará descontenta contigo —respondió la Matrona Zhindia por ellas.

Gromph pensó unos instantes más, luego asintió.

21
Malas rañis

Solo con verla, Drizzt supo que no podría derrotar a esa monstruosa criatura arácnida. Había retrasado su retirada, convencido de que el arco, un arma que nunca le había fallado, podría detener o al menos ralentizar a esa bestia. Sin embargo, las flechas no le habían hecho ningún efecto y, en su sorpresa, el explorador drow había cometido un error: había subestimado la velocidad del gigantesco arácnido, y este casi lo tenía.

Pero… no.

La cosa corrió más allá de él, o por encima de él al menos, y correteó por el techo del túnel como si no hubiera notado a Drizzt o las flechas de rayos.

Drizzt farfulló unas palabras, tratando fútilmente de darle algún sentido a todo eso. Luego lanzó a Andahar a todo galope, para seguir a la criatura araña hacia abajo, y abajo, de vuelta a la caverna de entrada. De vez en cuando se encontraba con demonios que subían en sentido contrario, pero unas cuantas flechas de Taulmaril acabaron con esos demonios menores, o los hirió lo suficiente para que Andahar los pisoteara hasta sacarles toda la fuerza vital.

En la caverna principal, Drizzt vio que la araña seguía a su paso y subía mucho entre las sombras, rodeando las estalactitas de lo alto. Drizzt pensó que debía seguir galopando hacia delante para alertar a los enanos, y se dispuso a hacerlo cuando un estridente chillido, un alarido muy agudo, desde el lado y no desde arriba, hizo que tirara de las riendas de Andahar.

Pudo ver a un segundo arácnido que correteaba veloz por el suelo, directo hacia él. Viviendo en Menzoberranzan, Drizzt se había encontrado miles y miles de arañas, pero nunca había oído gritar a ninguna. Un zumbido, quizá, pero nada así; eso era un grito que no era de este mundo, más demoniaco que arácnido.

E iba directo hacia él.

O quizá para pasar ante él, pensó Drizzt, o eso quiso creer, dado su encuentro previo.

Hizo trotar a Andahar hacia el lado, alrededor de una estalagmita, pero sin perder de vista la avenida donde se encontraba la araña a la carga.

La bestia viró y de nuevo se dirigió directa a Drizzt.

Drizzt pasó al otro lado del montículo de piedra y la bestia cambió de curso, corrigiéndolo como si estuviera fijada en Drizzt.

Y este sintió que era exactamente eso. Entonces, se le ocurrió pensar que la bestia anterior podría haber estado fijada en algo o en alguien más. Cuando esa araña gritó de nuevo, Drizzt estuvo seguro de que era porque lo había reconocido y tenía su presa a la vista.

Pensó en galopar hasta el complejo enano, pero no estaba seguro de que los enanos pudieran resistir siquiera a la otra criatura que cargaba hacia ellos. No, ahí había algo raro, tanto en el puro poder de esas criaturas como en su evidente fijación en un objetivo, porque ¿por qué si no el otro monstruo no había atacado a Drizzt en el túnel?

Alzó el arco y disparó a largo alcance, y la flecha de rayo iluminó los montículos de un modo extraño y hermoso al pasar. Le alcanzó a la araña en toda la cara, pero la bestia, al igual que la otra, no bajó de ritmo.

Andahar reaccionó antes de que pudiera hacerlo Drizzt y saltó de lado para lanzarse de vuelta a los túneles de entrada. Drizzt ni siquiera trató de reducir su marcha o detenerlo una vez había evitado el ataque, sino que lo urgió a ir más y más deprisa, mientras la araña lo perseguía.

—¡Bruenor, retirada! —gritó Drizzt tan fuerte como pudo—. ¡Corred!

Y Drizzt y Andahar hicieron justamente eso, alejándose de Gauntlgrym al galope. En un impulso, Drizzt torció hacia la izquierda cuando, en la caverna, se acercaban a la pared opuesta al complejo enano, pensando que el túnel de salida del tranvía sería una mejor opción. Pero eso lo llevó peligrosamente cerca de la araña y se preparó, esperando otra bola de fuego.

Andahar entró en la inclinación a todo galope, corriendo entre las vías del tranvía. Un poco más allá, esas vías subían en una gran inclinación alzándose desde el suelo y giraban para invertirse en el techo. Drizzt guio al corcel perfectamente al interior del campo de gravedad invertida, pero oyó un burbujeo a su espalda y, al mirar atrás, vio a la araña aún en plena carga, no demasiado lejos, con las gigantescas mandíbulas recorridas por arcos de relámpagos que saltaban de una a otra.

—Corre, Andahar —susurró mientras se inclinaba totalmente sobre la cabeza del unicornio.

—¡Los hemos hecho correr, muchachos! —rugió Bruenor, que dirigía la carga por delante del muro defensivo exterior y luego por la profunda avenida que llevaba a la caverna. Los demonios huían ante ellos, aquellos que había podido escapar. El resto estaba aplastado por los famosos exprimidores Battlehammer o, si habían evitado ese destino, se encontraban superados por hordas de furiosos guerreros enanos, con los Revientabuches en sus armaduras rígidas con pinchos haciéndolos pedazos.

Poco después, toda el área alrededor del muro estaba despejada, y lo demonios huían mientras Bruenor y sus tropas los perseguían.

Un destello a lo lejos de la caverna soportada por pilares le resultó reconfortantemente familiar al rey enano, un misil que había visto miles de veces antes.

—¡Drizzt los ha pillado, muchachos! —gritó Bruenor, y recibió una torta en la coronilla por ese comentario.

—¡Muchachas! —corrigió la reina Mallabritches.

—¡Bah! ¡Para mí todos sois muchachos! —replicó Bruenor, y cuando tanto Mallabritches como Tannabritches se rieron del comentario él no supo qué decir.

Finalmente, alzó las manos, rindiéndose ante sus juguetonas aunque molestas esposas, y se volvió justo a tiempo de ver la más tremenda combustión en forma de pared rodante y creciente de llamas como nunca había visto, con lenguas de fuego que se alzaban hasta lo alto de la caverna.

—Por los Nueve Infiernos, ¿qué es…? —exclamó Tannabritches, casi sin voz.

Bruenor temió que el viejo cliché enano pudiera ser aplicable esa vez. Sin duda, nunca había visto una demostración así de poder de rayos excepto en una tormenta eléctrica.

—¡Buoona! ¡Buoona! —oyó cuando recuperó los sentidos, y creyó oír algo más, el grito de un amigo, una advertencia: «¡Corred!».

—Pikel, ¿qué pasa? —preguntó, dirigiéndose al enano de barba verde que saltaba hacia él y le llamaba como solo Pikel podía hacerlo.

—Mi hermano tiene algo que está necesitando decirte —explicó Ivan, que jadeaba y resoplaba al tratar de mantener el paso del animado Pikel.

—¡Malo, malo, malo! —exclamó Pikel.

—¡Alto! —gritó Bruenor a sus fuerzas, un grito que repitieron sus reinas y luego otros por toda la fila.

—Malas rañis —explicó Pikel.

Con el rostro arrugado de confusión, Bruenor miró a Ivan, pero el viejo enano de barba amarilla solo pudo encogerse de hombros y

menear la cabeza.

La respuesta llegó un momento después y no de muy lejos, aunque sí de muy arriba de la caverna, en forma de un grito unísono de algunos de los enanos aún en su posición de artillería en la estalactita, seguido de otra tremenda explosión. Bruenor y los otros miraron horrorizados mientras la distante estalactita se desmoronaba con una caída de más de quince metros hasta el suelo, arrastrando a un cuarteto de enanos junto con su balista y algo más.

Algo enorme que radiaba maldad.

—Mala rañi —exclamó Pikel—. Oooo.

En ese momento, Bruenor y los otros no tuvieron problema para entenderle, mientras un constructo arácnido gigantesco lanzaba hacia los lados piedras rotas y se levantaba de los escombros, sacudiendo unos pedruscos descomunales como si no fueran más molestos que un montón de hojas secas.

—¡Corred! —gritaron al unísono Bruenor y casi todos los demás enanos en aquel corredor, y, como uno, los enanos se dieron la vuelta y huyeron; excepto por el equipo del exprimidor.

—¡No! —les chilló Mallabritches al ver que cargaban contra la araña gigante, pero el equipo, todos ellos Revientabuches, conocían su cometido ahí. Ese cometido era contener al enemigo para que su rey y sus reinas pudieran escapar. Rugieron como uno, con el exprimidor rodando y botando ante ellos, parte ariete, parte rodillo de amasar. Las carcasas de los demonios salían despedidas o quedaban hechas añicos bajo el pesado artefacto, mientras los Revientabuches vitoreaban y cantaban.

Bruenor, al que arrastraba su guardia real, miró hacia atrás y vio la última carga hacia la araña, y se fijó en el relucir de los ojos de la bestia.

—¡No! —aulló convencido de que algo terrible estaba a punto de pasar, pero su voz no podía superar el coro de alegría de los Revientabuches.

Un rayo salió del monstruo, un cono largo, estrecho y multicolor que se fue ensanchando lo suficiente para abarcar el exprimidor y a los hombres que iban detrás.

Por unos pocos instantes, Bruenor no estuvo seguro de lo que había pasado, porque el exprimidor seguía avanzando, aunque de un modo raro, y los Revientabuches seguían cantando, aunque su coro había perdido mucha resonancia.

El artefacto botó y se sacudió de lado a lado, y luego volvió a ir derecho. Entonces, Bruenor lo comprendió, horrorizado. De los diez Revientabuches del exprimidor, cuatro se habían quedado atrás,

convertidos en piedra y tirados en el suelo, y al menos uno parecía haber perdido un brazo, ¡que aún seguía agarrando el mango del exprimidor!

—¡Por los dioses! ¡Oh, Moradin! ¿Dónde estás? —masculló Bruenor sin aliento, e hizo una mueca de dolor cuando el exprimidor y la araña chocaron.

El atrapavacas en ángulo alzó la bestia sobre sus patas traseras y, por un momento, Bruenor creyó que sus muchachos podrían hacerla caer; ¡casi llamó a la carga!

Pero, no, la araña gigante se alzó del todo, por encima de la parte delantera de la máquina de guerra y, desde allí, escupió de nuevo, esa vez un chorro de telaraña pegajosa que cayó sobre el resto de Revientabuches. Estos se debatieron y lucharon contra esas ataduras, pero no pudieron liberarse antes de que los ojos de la araña volvieran a brillar otra vez.

Bruenor no lo vio, porque él y su escolta habían torcido la esquina y corrían a lo largo de la parte exterior del muro, hacia la abertura en la caverna. No oyó nada, ni rayo, ni llamas.

Pero sabía en su corazón que ninguno de esos Revientabuches iba a volver a casa.

Ya había cruzado el puente sobre el estanque y estaba a punto de llegar a la puerta cuando la caverna se iluminó con un destello repentino y sorprendentemente brillante. Un momento después, llegó la réplica, un resonar de trueno que se parecía más al volcán en explosión que él había presenciado en esa misma montaña que al crepitar de un rayo.

—Por los Nueve Infiernos, ¿qué es eso? —pregunto Tannabritches de nuevo.

—Eso digo yo —fue todo lo que pudo responder Bruenor Battlehammer, y corrió hacia su agujero.

Bocabajo y galopando por el techo, Drizzt oyó el trueno de un rayo y se preparó, esperando ser incinerado. Pero la fortuna estaba con él, porque la araña no había previsto su subida e inversión, y la explosión, el rayo más espantoso y tremendo que nunca había visto, pasó por debajo de él.

Andahar siguió galopando, subiendo el túnel de la montaña. Drizzt oía a la araña corretear detrás de él, pero el ruido se iba apagando ya que Andahar corría más que el monstruoso arácnido. Drizzt miró hacia atrás una última vez, tratando de elaborar un plan. Quizá saliera y volviera a entrar bajando por el otro túnel, aunque le

preocupaba llevar esas cosas cerca de sus amigos hasta que comprendiera mejor su poder.

Cuando volvió a mirar al frente, a pesar de la persecución, bajó la velocidad de su montura y casi grita «Corred», porque ante él había una hueste de enanos en formación de batalla y con las armas en ristre.

Se tragó el grito cuando se dio cuenta de la verdad, pero mantuvo Andahar al trote mientras hacía pasar el unicornio por un bosque de enanos inmóviles. Habían sido convertidos en piedra. Ahí mismo, en el túnel, en el techo que era mágicamente el suelo, una de las brigadas de Bruenor había encontrado un inesperado final.

Drizzt trató de mantener la respiración tranquila, centrar la mente en lo que estaba haciendo y en el camino que necesitaba recorrer.

Poco después salió del túnel, con Andahar corriendo entre las vías del tranvía que se retorcían para volver al suelo y luego saltando fuera de ellas, a tierra firme, justo ante la destrozada estación de Viñas Sangrantes. Drizzt no vio enemigos, pero sabía que no estaba solo, porque podía oírlos más allá de la línea de los árboles.

Sin bajar el ritmo, pasó ante la boca del otro túnel, pero siguió corriendo en dirección al oeste. Oyó movimiento, incluso el *clic* de una ballesta, pero no fue alcanzado mientras avanzaba a gran velocidad.

Tras él apareció la gigantesca araña casi a su mismo paso. Durante el resto de la noche, muchas veces miró Drizzt hacia atrás y captó la silueta de los grandes árboles agitándose tras él, algunos incluso cayendo mientras la araña se abría paso persiguiéndolo.

Andahar no se cansaba, y mientras tuviera detrás al monstruo Drizzt no tenía intención de detenerse.

—¡Nosotros defenderemos el muro! —rugió Bruenor a Jarlaxle después de que el mercenario drow le comunicara las malas noticias.

—No lo harás —le advirtió Jarlaxle.

—Déjame tu caballo —le dijo Zaknafein por tercera vez—. Alejaré a la bestia.

—¡No sabéis si esa bestia de ocho patas está aquí por ti! —le reprendió Bruenor.

—¿Eso crees? —replicó Jarlaxle.

—Estoy pensando que vuestra Matona Baenre no es ninguna admiradora mía —les recordó Bruenor—. ¿Debo subirme en tu caballo contigo, entonces? ¿Debemos huir todos?

—Si podemos —contestó Jarlaxle, pero eso solo hizo que Bruenor lo mirara con un profundo ceño.

—¿No has conocido a muchos Battlehammer, verdad, listillo?

Jarlaxle contestó encogiéndose de hombros.

—Haría falta un príncipe demonio o un dios para detener a esas bestias, amigo mío —le explicó.

En ese momento, una explosión sacudió la gran entrada y el salón del trono de Gauntlgrym, y gritos de «¡Brecha!» pasaron por la puerta, seguidos de cerca por algunos Battlehammer en desbandada.

Pero Bruenor no lo vio. Ante la mención de Jarlaxle de seres divinos, el rey había corrido hacia el gran asiento del complejo, el Trono de los Dioses Enanos, y saltó sobre él rogando sabiduría y orientación. Anteriormente, los dioses le habían otorgado un gran poder y fuerza. Quizá lo volvieran a hacer.

Pero no; lo supo de inmediato: incluso un momento de una fuerza tan enorme no le protegería de esa hórrida creación del Abismo. Las criaturas mortales de Gauntlgrym no podían luchar contra ella.

Bruenor abrió los ojos y asintió.

—Necesitamos un plan —le dijo a Jarlaxle, de pie sobre el trono.

El muro de la sala se sacudió.

—Y rápido —añadió el mercenario.

—Déjame tu caballo —insistió Zaknafein, que estaba al lado con las armas en la mano.

Bruenor bajó del trono de un salto, todavía asintiendo.

—¿Bruenor? —preguntó Jarlaxle.

—¿Qué es lo que sabes, mi amor? —preguntó la reina Mallabritches.

—Sí, ¿qué es lo que ves en esa cabeza tuya? —inquirió la reina Tannabritches.

—¿Qué has dicho que hace falta para vencer a esa cosa?

—Un príncipe demonio. Un dios —contestó Jarlaxle.

—Traedme cinco exprimidores y cinco equipos —pidió Bruenor a sus reinas.

—¿Aquí? —preguntaron ambas, escépticas, porque el muro temblaba de nuevo y no parecía que fueran a tener el tiempo necesario.

—No, abajo —respondió Bruenor, y miró directamente a Jarlaxle mientras añadía—: Tengo un plan.

—Déjame tu caballo —le insistió Zaknafein a Jarlaxle de nuevo, un momento después, cuando estaban algo separados de los otros—. Si quiero congraciarme con mi hijo, significa que debo eliminar el peligro para sus amigos.

—¿Crees que puedes correr más que esa cosa?

Zaknafein se encogió de hombros.

—Creo que puedo intentarlo y que salir de aquí a campo abierto puede ser mejor que dejar que me arrincone, que nos arrincone aquí abajo en los túneles.

—Bruenor dice que tiene un plan —le recordó Jarlaxle.

—Y parece que tú tienes una gran fe en eso. —Por como Jarlaxle miraba a Bruenor, Zaknafein hubiera dicho que quizá esa fe no era tan profunda como había supuesto. Vio inquietud en el rostro de Jarlaxle.

—Antes le pedimos que confiara en nosotros —le recordó Jarlaxle.

—Antes los que corríamos el mayor riesgo éramos nosotros.

—Drizzt confiará en Bruenor —soltó Jarlaxle, seco—. ¿Lo hará Zaknafein?

—¿Lo hará Jarlaxle? Te conozco. Te conozco hace más tiempo que nadie por aquí, así que supongo que tienes alguna manera de salir de aquí si el enano fracasa.

—¿De verdad? Me has herido.

—Con intención —repuso Zaknafein—. Tú ten ese caballo preparado, y, si te marchas y no puedes llevarme contigo, harás bien en enviármelo luego para que yo también tenga una oportunidad de salir.

—¿No haría mejor asegurándome de que no escapes? En vista de tu actitud…

—Bien dicho —replicó Zaknafein—. Pero me conoces lo suficiente para saber que seguramente encontraré una salida, y, en tal caso, también me conoces lo suficiente para estar seguro de que te encontraré.

Jarlaxle soltó una profundo y exagerado suspiro.

—¡Ah, Zaknafein! ¡Qué bien tenerte de vuelta!

—Más de lo que te puedas imaginar, Jarlaxle. Si no fuera porque yo estoy aquí, esa cosa araña te estaría persiguiendo a ti.

Bruenor regresó correteando hacia ellos, así que Jarlaxle acabó solo con un *um* .

22
…MENTORMENTOR …

—¡No puedo verle los ojos! —gritó Alvida Margaster a su prima Inkeri —. ¡Sus hermosos ojos grises, tan brillantes y bonitos!

—¿Y tú crees que eso es importante en este momento? —replicó Inkeri con un gran bufido—. Todo el norte se abre a nosotras ahora.

—Es mi niñita.

—¡Cállate! —le gritó Inkeri.

—«¡Cállate!» —le ordenó otra voz a Alvilda dentro de su propia cabeza, una voz como el rugido de un gigante furioso con la boca llena de avispas.

—Tómame —se oyó decir Alvilda, pero en esa voz demoniaca, no la suya.

—Sí —dijo Inkeri, y rápidamente se sacó su collar, una cadena dorada con un gran ópalo, y se lo tendió con una mano mientras se lo pedía a Alvilda con la otra.

—Dame tu collar —ordenó Inkeri.

—No te daré nada —replicó Alvilda, o comenzó a hacerlo, porque las palabas acabaron en un balbuceo estrangulado. Ya se habían intercambiado los collares muchas veces antes, siempre a instancia de Inkeri. No sabía a qué jugaba su prima, pero los demonios contenidos en sus respectivas filacterias no se parecían y el que en ese momento tenía Alvilda era mucho más poderoso.

—Dame tu collar o muere —le advirtió Inkeri.

Alvilda, con los pensamientos repentinamente enmarañados y un intenso dolor entre los ojos, que era como si le clavaran la punta de una lanza, ni siquiera oyó la orden. Pero eso no importaba, porque ya no tenía el control de su cuerpo y la bestia de su interior movió las manos por ella, sacándose el collar, una cadena de oro con un gran rubí.

Alvilda notó que la conexión se rompía, pero para cuando se dio cuenta, su propio cuerpo había entregado el objeto a Inkeri, que en ese momento sostenía los dos y aún le estaba tendiendo el ópalo a ella.

Alvilda se apartó de él.

Inkeri se pasó el collar de rubí por la cabeza y se lo colocó en el cuello.

—¿Crees que es bueno traicionarnos, hermana? —le advirtió empleando un término que solía ser de cariño y que indicaba su lazo especial. Alvilda era su prima, no su hermana, aunque se habían criado juntas.

—Le diste el brazalete —la acusó Alvilda, aferrándose a su indignación.

—Y el ser en su interior protegerá a tu niña Sharon en estos tiempos de peligro.

—¡No! —le gritó Alvilda—. ¡No y cien veces no! Le ha quitado los ojos.

—No se los ha quitado —afirmó Inkeri.

—¿Quién es? ¿Qué demonio? —exigió saber Alvilda.

—No lo sé —admitió Inkeri, pero en esa otra voz, la voz del gigante, la voz que había estado en la cabeza de Alvilda cuando ella llevaba el collar—. No importa.

—¿Cómo puedes decir eso?

—Ponte el collar —le advirtió el demonio en el interior de Inkeri, y para remarcar la cuestión Inkeri comenzó a hacerse más gruesa, sus miembros se hicieron enormes y poderosos, el pelo le creció salvajemente y se le volvió naranja.

—¿Y si no lo hago? —tartamudeó Alvilda.

Apenas había acabado de decirlo cuando la criatura ante ella, que ya no era Inkeri sino un demonio mayor conocido como Barlgura, avanzó con una velocidad espantosa y la agarró como si fuera una muñeca de trapo de una de sus enormes y poderosas manos. Alzó el collar para pasárselo a Alvilda por la cabeza, pero esta, instintivamente, intentó detenerlo.

Barlgura apretó con fuerza y Alvilda se quedó sin aliento; cayó de rodillas y se curvó hacia delante, tratando de aliviar el dolor. Notó que se le quebraba una costilla. Notó que le apretaban el corazón.

El collar le pasó por la cabeza, e Inkeri, porque de repente volvía a ser Inkeri, la soltó.

—Esto no es un juego, hermana —le dijo Inkeri mientras ella seguía a cuatro patas, jadeando para controlar las oleadas de dolor—. Y no es momento para debilidades. Hemos comenzado una guerra contra enemigos poderosos y con potentes aliados que son aún menos compasivos que esos enemigos. No puedes cambiar de opinión.

Alvilda la miró tristemente.

—Sharon es mi niñita —susurró, y cada palabra le dolía.

—«Cállate» —le ordenó una voz en la cabeza, una que sonaba como el gruñido de un perro salvaje hambriento.

Alvilda cerró los ojos. Conocía a ese demonio, su nuevo poseedor, un glabrezu de seis miembros con cuatro brazos, dos de ellos acabados en pinzas que podían cortar a un hombre por la mitad. Había visto a Inkeri transformarse en ese demonio más de una vez y nunca con consecuencias agradables. Esta había reconocido a Alvilda que, cada vez que había dejado salir la glabrezu, no había sido capaz de hacerle regresar a la filacteria hasta que el monstruo había destrozado a alguna persona.

—El brazalete de Sharon la protege —dijo Inkeri tranquilamente —. Y el collar que te cuelga del cuello te protege a ti. No me hagas repetir esa lección.

Alvilda observó a Inkeri mientras se marchaba del salón de la Casa Margaster. A pesar de todos los otros problemas, no estaba enfadada porque Inkeri le hubiera hecho intercambiar los collares. El que llevaba antes contenía una bestia mucho más astuta y poderosa que la que había en este, estaba segura.

Quizá a esta la pudiera controlar.

Notó en su interior la risa del glabrezu cara de perro ante esa absurda idea, y la voz que estaba ahora en su cabeza le aseguro: «Podría hacer que mataras a tu hija».

Alvilda lanzó un grito, pero sus sollozos quedaron tapados por la risa del demonio.

—Le dices a lady Donnola que espero cien botellas de vuestro mejor vino por esto — protestó el canoso granjero Yasgur a Regis y Dahlia, que se hallaban sentados a su vieja mesa de comer, en la destartalada sala anterior de su vieja granja. El lugar era impresionante, o lo había sido en su día, igual que lo había sido Yasgur en su día, solo unos cuantos años atrás. Incluso en ese tiempo, con su salud en declive, aunque apenas había entrado en la edad mediana, Yasgur estaba considerado por sus vecinos como todo un carácter y no siempre de un modo positivo. Su relación con Donnola Topolino ejemplificaba eso, pero incluso se rumoreaba que no se llevaba mal con los actuales dirigentes de Luskan.

Siempre que alguien preguntaba sobres esas cosas, Yasgur respondía lo mismo: «Los vecinos son clientes».

Dahlia miró a Regis, que se encogió de hombros sin saber muy bien qué hacer.

—Estoy segura de que lady Topolina te pagará ampliamente con

vino en cuanto pueda —dijo Dahlia, y Regis tuvo que admitir que eso no era realmente una mentira.

—Cien botellas —insistió el hombre delgado y de gran nariz—. ¡Voy a dar una fiesta de la que se seguirá hablando un siglo después de que yo esté muerto y enterrado! Invitaré a todos los bardos de la Costa de la Espada para que vengan a tocar, y ¡vaya si vamos a tocar!

—¡Doscientas botellas si nos invitas! —dijo Dahlia, y Yasgur resopló y vitoreó con tanta fuerza que los dos invitados se temieron que fuera a caer fulminado.

Le guiñó el ojo a la mujer.

—Que no sea del mejor. Con tantas, igualmente nadie lo va a notar.

—El mejor para ti y para mí —le prometió Dahlia, devolviéndole el guiño.

Yasgur rio, o resopló, de nuevo, y los dejó solos a los dos.

Dahlia le sonrió mientras él se alejaba, y luego se volvió y se encontró a Regis mirándola boquiabierto.

—Cuando recuperemos a Entreri, Yasgur se va a buscar un buen lío —dijo el halfling en broma.

Pero Dahlia lo miró ceñudo, ya que no parecía estar de humor para bromas. Esa simple mirada hizo que a Regis se le pusieran de punta los pelos de la nuca, y se maravilló y se asustó de lo rápido que la mujer elfa había cambiado de humor; había pasado de bromear juguetonamente con Yasgur a una espeluznante oscuridad.

—Lo encontraremos —le aseguró Regis, porque necesitaba decir algo—. Si aún lo tienen…

Se detuvo cuando Dahlia abrió mucho lo ojos, y luego los entrecerró peligrosamente.

—Lo tienen —balbuceó Regis—. Estoy seguro. Negociaremos…

—¿Con qué?

—¡Eso es lo que tenemos que pensar! —repuso el halfling quizá con demasiado entusiasmo, en vista del ceño con el que ella le contestó.

Dahlia prescindió de él totalmente y, luego, después de coger un último bocado del estofado que Yasgur les había servido, se apartó bruscamente de la mesa.

—Negociar —bufó.

—Esos tipos aman el dinero por encima de todo —balbuceó Regis.

—Cuando estén muertos, lo recuperaremos —le dijo Dahlia—. Así de simple.

Regis tuvo que asentir, porque ¿qué más podía hacer? Dahlia ya estaba en la puerta de la casa.

Mucho más tarde, esa misma noche, Alvilda Margaster atravesaba en silencio la gran mansión familiar y se acercaba a la puerta del dormitorio de su hija Sharon. Nerviosa, la mujer puso la oreja sobre la puerta con la esperanza de oír el respirar rítmico de su sueño profundo.

Hizo una mueca, pero no se sorprendió al oír la voz de la niña mascullando «…mentormentormentormentor…» en una única y larga palabra.

Alvilda inspiró hondo y trató de no llorar. Se imaginó a su querida Sharon, con sus rizos rojos y esos brillantes ojos grises que sonreían cuando ella reía y que siempre parecían estar buscando un motivo para bailar.

Al menos, hubo un tiempo en que habían sido grises, se recordó Alvilda.

—«Ve y mátala» —dijo la voz en la cabeza de Alvilda. Esta alzó la mano y agarró la baratija que colgaba de la cadena que llevaba al cuello, pero lo que más quiso fue arrancársela y tirarla lejos.

Pero no podía

—«Su piel es muy suave. Será fácil, y luego ya no te preocuparás más» —le dijo su demonio. Lo odiaba incluso más que al anterior, ¡cuánto lo odiaba!, porque el glabrezu no parecía querer nada más que muerte y masacre indiscriminadas. Con cada uno de sus susurros la incitaba a matar.

—«Tan suave…» —dijo la voz.

Alvilda se imaginó a su niñita tumbada allí, entre las almohadas.

«Sí —pensó—, qué fácil sería matar…»

Sobresaltada, la mujer se apartó corriendo de la puerta, bajó la gran escalera y fue el salón de abajo, donde Inkeri se hallaba sentada ante la chimenea, bebiendo algún licor fuerte.

—¡Quiero que me devuelvas el collar! —exigió Alvilda, acercándose.

Inkeri, que había comenzado a señalar la mesita ante el armarito de las bebidas, apartó la mano y la miró con curiosidad.

—Bienvenida tú también, hermana.

—Quiero que me devuelvas ese —indicó Alvilda, extendiendo la mano—. Y no soy tu hermana.

—¿El mono feo? —preguntó Inkeri, escéptica, mientras toqueteaba el rubí colgado de la cadena de oro.

—Si ahora te parece tan feo, ¿por qué me lo has pedido? —preguntó Alvilda.

—Si no te parece feo, entonces, ¿por qué me lo diste con tanta facilidad? —contratacó Inkeri.

Alvilda se quedó mirándola e Inkeri suspiro.

—Te lo he cogido porque este no es un barlgura —explicó—. No cualquier barlgura. No, este es el mismísimo Barlgura, la bestia que da nombre a los de su clase. Está en buenos términos con el gran Demogorgon, que fue destruido por los drow en Menzoberranzan.

Alvilda la miró confusa.

—No por la Matrona Zhindia Melarn —amplió Inkeri—. Los otros drow. Los que antes se oponían a Zhindia, pero que pronto verán su error. Compartir mi cuerpo con Barlgura requiere de toda la cortesía que sé emplear, querida her… querida prima, y más de la que tú serías capaz.

—Te enfadaste cuando el otro demonio…, cuando este demonio… fracasó cuando ya creía que habías atrapado al ladrón halfling en Neverwinter —acusó Alvilda.

—¿Encuentras que tu demonio es demasiado débil, querida prima?

Alvilda palideció al oír eso y más aún cuando el glabrezu, en sus propios pensamientos, añadió:

—«Sí, querida prima, ¿es eso así? Dime, por favor.»

Sin duda, Alvilda se sentía atrapada, más de lo que nunca hubiera creído posible. Y como se sentía así, lo mismo le pasaba al demonio, y en su cabeza oyó su risa.

—Este no me gusta —dijo Alvilda.

—Dudo que tú le gustes más a él —replicó Inkeri, sin vacilar—. Después de todo, es un demonio. ¿Crees que a Barlgura lo impresionabas más, o que al demonio le importabas algo, o que le importo yo aparte de por lo que tú o yo podamos darle?

—Este quiere matar a mi hija —gimió Alvilda.

—Porque es un estúpido —repuso Inkeri, pero no con su voz sino en la voz de un gigante, resonante, rasposa y susurrante, todo a la vez y al borde del grito en cada sílaba. La mujer comenzó a reír, y Alvilda supo que se estaba burlando de ella.

—¡Me presiona! —gritó Alvilda.

—Entonces, ve —contestó Inkeri, de nuevo con su propia voz—. Ve y mata a tu hijita indefensa.

Alvilda ahogó un grito; el demonio en su interior le instaba a obedecer, e incluso ella acabó por dar un paso hacia la escalera. Pero allí se detuvo al ver a Sharon, su preciosa y pequeña Sharon, bajando.

Pero se dio cuenta de que no estaba bajando las escalaras.

Estaba flotando escaleras abajo.

—No puedes, pero será entretenido verte intentándolo —le picó Inkeri desde la silla—. Es más poderosa que tú, estúpida Alvilda.

Esta casi ni oyó a Inkeri, atrapada como estaba en la contemplación del especto de su hijita, que flotaba por las escaleras con los ojos en blanco, como si fuera un fantasma o un vampiro.

—No puedes, mami —dijo la niña con su vocecita—. No te preocupes.

—¿No puedo? —susurró Alvilda.

—Matarme, mami.

A la espalda de Alvilda, Inkeri rio. El demonio dentro de Alvilda rio. Sharon llegó hasta la puerta y miró a su tía Inkeri, y ella también comenzó a reír con una risita que parecía horriblemente fuera de lugar viniendo del rostro de querubín de la niña pelirroja, que solo tenía blanco donde sus hermosos ojos grises solían estar. Hizo un gesto de asentimiento hacia Inkeri y siguió flotando hasta salir de la sala, hacia el vestíbulo.

Alvilda corrió a ponerse delante de ella con la espalda contra la puerta.

—¿Adónde vas?

—Ya estoy allí, claro.

—¿Qué? No puedes marcharte.

—No voy a hacerlo —respondió la niña, pero fue a coger el picaporte.

Alvilda, desesperada, agarró a la niña por el brazo.

—Cuidado, prima —advirtió Inkeri, y su voz y su expresión le transmitieron que estaba disfrutando totalmente de eso.

La advertencia no era ninguna tontería y Alvilda lo sabía, pero de todas formas le agarró el brazo con fuerza a Sharon.

La niña de ojos blancos la miró, sonriendo, pero a Alvilda le pareció una sonrisa totalmente perversa.

—¿Debería meterte en un capullo, mami? —preguntó Sharon, dulce e inocentemente.

Alvilda palideció. Un capullo. Como el tormento eterno que Sharon había impuesto al asesino humano, Artemis Entreri.

—No te vayas —le rogó Alvilda. Y, de repente, su mano no agarraba nada, porque Sharon se volvió menos que corpórea y simplemente atravesó a Alvilda y luego la puerta cerrada.

Esta se ahogó, tragó aire y gritó, y luego cayó al suelo entre sollozos. La sensación de culpa la envolvió con más intensidad de lo que hubiera creído posible, ¡tanta que su confusión se mezcló con la culpa a partes iguales!

Y en ese momento de oscuridad, oyó un sonido dulce y discordante: la risa de su hija.

—«¿Qué nos importa? —preguntó el cruel glabrezu en su cabeza

—. La criatura no sufrirá ningún daño y regresará, idiota. Si pierdes tu corazón, te devoraré completamente y abusaré de tu forma mortal hasta que la piel se te haya caído de los huesos. Luego buscaré otro huésped, uno lo suficientemente fuerte para matar a la niña.»

Alvilda Margaster casi ni oyó esa última amenaza, porque esa palabra, *criatura* , la enfureció. *Criatura* . Ese feo demonio había llamado *criatura* a su hermosa Sharon.

—Compórtate, hermana —le advirtió Inkeri—. Nuestra batalla acaba de comenzar y no tengo lugar para los débiles.

Alvilda Margaster oyó perfectamente esa amenaza.

—Ese gorro que llevas —dijo Dahlia—. ¿Crea disfraces?

Regis le dio un toquecito a su gorra y casi inmediatamente apreció como un niño humano. Otro toque y era un enano, con barba y todo.

Dahlia le hizo un gesto tendiendo la mano.

Regis se la quedó mirando, dudoso.

—Dámelo.

—No es tu futuro, señora —replicó el halfling.

Dalia sacudió la cabeza para apartarse el pelo de la cara y entrecerró los ojos para mirar de forma amenazadora a Regis. Le dirigió la mirada con la suya, hacia la casa al final del callejón, y la señaló.

—Artemis, el hombre al que amo, seguramente está ahí dentro —dijo—. Con tu gorro, podré entrar para salvarle. ¿Estás seguro de que quieres negarme eso?

—Estoy seguro de que voy a estar a tu lado —contestó Regis—. Y que sé mejor que tú cómo utilizar mi gorro, y que no soy ninguna carga una vez se desenvainan las espadas.

Dahlia volvió a mirarlos, sin suavizar su ceño.

—¿Lo dudas? —preguntó Regis frente a esa intimidante mirada, sin echarse atrás—. Habrías muerto en el callejón. Mis espadas y mi ingenio te salvaron, entonces, y mis pociones han curado tus heridas en la granja de Yasgur. No necesito demostrarte nada, señora Dahlia.

—Esa es una casa llena de demonios —advirtió Dahlia.

—Razón de más para querer teneme a tu lado.

El ceño de Dahlia se relajó un poco, e incluso le provocó un pequeño gesto de asentimiento y una medio sonrisa.

—¿Cómo será mejor que entremos? —preguntó Regis.

La sonrisa de Dahlia se hizo más amplia y partió inmediatamente, corriendo por el callejón, a la carga.

—¡Oh! —exclamó Regis, con los pies ya en movimiento para seguirla incluso antes de haber digerido las implicaciones.

La pequeña Sharon recorría las oscuras calles de la noche de Aguas Profundas. Era una ciudad controlada por grandes y poderosos lores, muchos de ellos paladines que habían jurado defender la justicia y la bondad. Pero seguía siendo una ciudad, un lugar de hombres y mujeres de todas las razas. Y como en cualquier ciudad, la noche no pertenecía a los lores paladines.

Muchos ojos se volvieron para seguir a la niña pelirroja mientras esta iba alegremente a la suya, la mayoría solo atraídos por lo inusual del espectáculo, porque esa no era una mujer halfling, sin duda, sino una niña humana.

Y para otros, la palabra más importante que se podía añadir a esa frase era *indefensa* , una niña humana indefensa.

Aparentemente, Sharon no prestaba ninguna atención a esos granujas que se la comían con los ojos, y no necesitaba verlos, con sus dedos grasientos, sus rostros cubiertos de hollín y las ropas harapientas, para saber qué pretendían o incluso para saber quiénes podían intentar hacer realidad esas pretensiones. Porque podía ver mucho más profundamente que eso, oír sus voces interiores tan claramente como lo hacían ellos. Todas las voces, todos los impulsos, todos los deseos, todas las dudas, todas las decisiones.

Entonces, supo que se acercaba el peligro cuando una pareja, un hombre y una mujer humanos, salieron de un callejón después de que ella lo pasara; supo que se habían vuelto, supo que el hombre iba a agarrarla desde atrás. Sharon se volvió y le sonrió.

—¡Ah, sus ojos! —gritó la mujer, delgada y de mediana edad—. ¡Ciega!

—Entonces, quizá la dejemos vivir —repuso el hombre, mientras agarraba a Sharon con fuerza por el cuello de su camisola—. Si se porta bien con nosotros.

—Oh, te veo —dijo Sharon.

Él la levantó del suelo, se la acercó a la cara y a la nubecilla de su apestoso aliento.

—Ah, ¿sí? Entonces, mejor te matamos cuando hayamos acabado.

Como respuesta, Sharon produjo su propia nubecilla. Tosió y de su boca salió un enjambre de insectos voladores, parecidos a avispas, pero con cabeza humana. La mayoría convergieron en el rostro del hombre, mientras que otros volaron hacia la mujer y comenzaron a picarles y morderles despiadadamente. El hombre soltó a Sharon al

instante y comenzó a sacudirse la cara; luego cayó al suelo, revolcándose y gritando de dolor.

Sharon lo observó con gran satisfacción y se fijó que la mujer huía mientras la picaban y mordían a cada paso. Ella no era irremediablemente mala como su compañero; Sharon lo sabía porque la cupla había pesado sobre ella, y solo el miedo había superado a la culpa, no el deseo

No, ese sucio monstruo en el suelo era el peor, de lejos, y Sharon hizo que sus ayudantes lo supieran.

—Acabad el trabajo rápidamente, mis amiguitas —susurró, y mágicamente esa orden llegó a todas las criaturas semejantes a avispas que había dejado sueltas.

Sharon asintió, satisfecha por un trabajo bien hecho, luego inició el camino de vuelta a la Casa Margaster. Aún veía al hombre cuando las criaturas lo dejaron y se fueron volando bajo los aleros del edifico más cercano para comenzar a hacer su nido y, de ese modo, completar su tarea.

23
El hundimiento de la Nave Kurth

—Prometimos al rey Bruenor que abriríamos esos portales —dijo lord Parise cuando se quedó solo con Gromph y la giganta Caecilia, poco después. La Matrona Zhindia y su séquito ya habían partido por las rutas de la Infraoscuridad hacia el sur, donde continuaba la presión sobre Gauntlgrym—. Y parece que ahora necesita más que nunca que cumplamos esa promesa.

Gromph bajó la mirada y rio por lo bajo.

—Las dos mujeres desnudas que han aparecido al lado de la Matrona Zhindia no eran drow, ni siquiera mortales —explicó, mirando alternativamente al lord netheriliano y a la giganta de las nubes—. Seguramente ni siquiera mujeres, porque dudo que el género se aplique a tales criaturas.

Lord Parise se estremeció levemente; sin duda, la visión de esas hermosas criaturas lo había animado un poco, pensó Gromph, mientras que Caecilia solo fruncía sus gruesos rasgos en un gesto de desagrado.

—Eran yochlols, sirvientas de la propia Lloth —informó el archimago—. Seres de un gran poder, mayor aún porque actúan como la voz de la diosa Reina Araña cuando están entre mi gente. No era la Matrona Zhindi…

—Es la primera vez que te oigo referirte a ella por su título no estando en su presencia —le interrumpió Caecilia, y la importancia de ese detalle hizo que Gromph asintiera antes de continuar.

—La Matrona Zhindia no es la que me ha ordenado mantener los portales cerrados. No en realidad. Si había yochlols a su lado, entonces, ya sabemos cómo ha averiguado cuál es nuestro trabajo aquí, su relación con el primordial y, por tanto, su importancia para el campo de batalla de Gauntlgrym. Y sabía exactamente qué hacer al respecto.

—¿Así que nos ponemos del lado de los que quieren portar el caos al norte? —preguntó Caecilia, al parecer, bastante descontenta con esa idea.

—No nos ponemos de ningún lado.

—¿No es nuestra inacción una forma de alianza? —razonó lord Parise.

—Es autoconservación —el corrigió Gromph—. Es nuestra afirmación de que el trabajo de la Torre de lo Arcano es lo más importante en nuestros pensamientos. ¿No es por eso por lo que estamos todos aquí? ¿Qué nos importa si en el trono de Gauntlgrym está el rey Bruenor o la Matrona Zhindia o nadie en absoluto?

—El rey Bruenor sirve como una gran barrera entre Luskan y Aguas Profundas —argumentó Caecilia—. ¿Acaso los lores de Aguas Profunda seguirán con la misma impasibilidad hacia Luskan y sus jefes drow sin esa barrera?

—De nuevo, ¿y por qué nos va a importar? Deja que los lores de Aguas Profundas entren en el puerto de Luskan y arrasen lo que sea para hacerse con el poder de la ciudad. La Torre permanece aparte, con poderosas defensas y sin aspiraciones políticas.

—Y con el archimago de Menzoberranzan actuando de archimago —puntualizó lord Parise.

—Antiguo archimago —corrigió Gromph—. Y como no pareces haberlo notado, soy el único elfo oscuro que reside aquí y aliado con muchos que tienen el favor de los lores de Aguas Profundas. De nuevo, dejad que las guerras políticas y todas esas tonterías se resuelvas como quieran.

—Y la Matrona Zhindia tendrá Luskan —dijo Parise.

—Y probablemente también Gauntlgrym —añadió Caecilia.

Gromph se encogió de hombros como si no le importara.

—Quizá, pero nunca infravaloréis a Jarlaxle y no dudéis de que él también acabará aliado con la Matrona Zhindia si ve que es lo que le va mejor. Ese siempre ha encontrado el camino hasta llegar a su posición más cómoda. Quizá el clan Battlehammer sea expulsado de su nuevo hogar, pero no sin una terrible defensa, estoy seguro, una que dejará a las fuerzas invasoras muy disminuidas y una que bien podría hacer que los ojos de Aguas Profundas se volvieran hacia el ejército demoniaco que realiza el asalto. ¿Querrías que nos encontráramos metidos también es esa guerra aún mayor si llegara a ser?

El netheriliano y la giganta se miraron el uno al otro, claramente desconcertados.

—Me duele fallarle al rey Bruenor y a todos lo que han sido grandes amigos de la Torre —admitió lord Parise.

—A mí también —repuso Caecilia—. ¡Aunque dudo que alguien se esperara oír eso de mi respecto a un enano!

—Los portales permanecerán sin poderse operar —afirmó

Gromph.

—¿Por ahora? —preguntó lord Parise.

Gromph lo pensó un momento, luego le ofreció un gesto de asentimiento conciliatorio. A fin de cuentas, ¿quién sabía hacia dónde soplarían los vientos de la guerra?

—Quédate cerca y te llevaremos —susurró Wulfgar a Bonnie Charlee.

Habían llevado el bote a la orilla de la isla, no lejos de la Torre de lo Arcano, y se habían encontrado los campos arrasados y cubiertos con los restos de los invasores, tanto cadáveres de seres mortales como de las carcasas humeantes de los demonios enviados de vuelta a los planos inferiores.

—Vete y escóndete, humana —le dijo Kimmuriel—. Si nos encontramos con el enemigo, serás la primera en morir.

—No escuches el parloteo de este idiota —añadió Wulfgar inmediatamente—. Quédate cerca. Me sacaste de las frías aguas. No voy a olvidar eso.

Al acabar la frase, el dolor en la espalda se volvió muy agudo de repente, casi haciendo que cayera de rodillas. Miró a Kimmuriel, quien simplemente se encogió de hombros, y el dolor disminuyó.

La lección estaba muy clara.

Kimmuriel resopló y comenzó a andar, y los otros dos le siguieron de cerca. Fueron hasta el puente de la Isla Closeguard, un paso hacia la tierra firme. Al llegar al punto más alto de la estructura, vieron que la batalla continuaba en esa isla, frente a la única casa grande que había allí.

—La Casa Kurth está bajo asedio —exclamó Bonnie Charlee.

Kimmuriel se aceró a Wulfgar.

—Sal corriendo, mujer —le dijo a Bonnie Charlee, y fue a coger al bárbaro.

Wulfgar se apartó de su mano y negó obstinadamente con la cabeza.

—Ella viene con nosotros.

Kimmuriel se detuvo y se lo quedó mirando.

—Ella también —insistió Wulfgar.

Entonces, fue el psiónico el que negó con la cabeza.

—Jarlaxle me ha pedido que te ofreciera protección a ti. No dijo nada sobre deshechos vagabundos.

—¿Un desecho?, ¿eso soy? —exclamó Bonnie Charlee.

—Una echazón, entonces; no importa —repuso Kimmuriel, e hizo un gesto despectivo. De nuevo, le tendió la mano a Wulfgar.

—¿La vas a dejar aquí? ¿Cómo cruzará ese puente lleno de invasores para llegar a tierra firme?

—La Torre está justo allí —indicó Kimmuriel, señalando hacia la enorme estructura con forma de árbol—. Debería ir e implorar la ayuda de Gromph. O volverse al bote y remar hasta un lugar seguro. No voy a hacer de niñera de piratas perdidos. —De nuevo, le tendió la mano a Wulfgar—. Ven, vayamos a ver qué nos puede decir el Gran Capitán Kurth.

Pero Wulfgar retrocedió un paso y negó decididamente con la cabeza.

—No la voy a dejar.

—Entonces, te dejaré a ti.

—Haz lo que quieras —replicó el bárbaro.

—¿Comprendes lo que eso significará para ti?

—Sí.

Con un encogimiento de hombros, Kimmuriel cerró los ojos y se convirtió en algo menos que sustancial, y su forma espectral se dejó llevar por la brisa el resto del puente hasta Closeguard, luego atravesó la pared de la Nave Kurth, sin que los notaran los que estaban fuera de la gran casa.

—Idiota —mascculló Bonnie Charlee.

—Es muchas cosas, pero esa no estaría entre ellas —dijo Wulfgar apretando los dientes, porque ya volvía a notar el dolor de la espalda.

—No él. ¡Tú!

Wulfgar la miró con curiosidad.

—Tenías la forma de evitar la pelea y entrar en la Nave Kurth, y no hay mejor lugar para estar, excepto por la propia Torre, en una guerra como la que ha llegado a Luskan —explicó la mujer—. Ni siquiera me conoces.

—No voy a abandonarte aquí. Me sacaste de la fría agua. No olvidaré…

—Fue el drow quien me lo hizo hacer; ¡no dudes de que yo te hubiera dejado aquí si ese flacucho me hubiera dado la misma elección!

Wulfgar miró fijamente a la mujer.

—¿Adónde irías? —preguntó.

—Bah, pero ¿adónde iremos? —le corrigió, mientras desenvainaba un cuchillo largo—. ¿Crees que podemos entrar en esa Nace Kurth de allí? Me gustaría regalarle a ese drow flacucho unos cuantos escupitajos.

Avanzó ante Wulfgar y comenzó a recorrer el puente con pasos decididos. La lucha continuaba en la isla Closeguard, por toda la calle,

frente a la gran fachada del gran edificio conocido como la Nave Kurth.

Wulfgar alcanzó a la mujer antes de que esta llegara al final del puente y la apartó hacia un lado para cubrirse detrás de un carromato. Pero los vio un grueso gnoll. La enorme criatura, medio humana, medio canina, se alzó sobre las patas traseras y aulló, luego cargó contra el par.

Dos pasos después, estaba muerto, con un martillo volador hundiéndole el pecho.

Varios otros gnolls lo habían visto, pero ninguno se aproximó y siguieron luchando en la calle.

—Bestias valientes, ¿eh? —comentó Bonnie Charlee.

—Malas, sí —repuso Wulfgar—. No tengo mucha experiencia con ellas, pero me han dicho que luchan como hienas.

—¿Hienas?

—Parecidas a perros —explicó el bárbaro—. Cazadores en manada del desierto. Potente y cueles, pero demasiado astutas para meterse en una lucha que seguramente perderían.

—Cuando nos acerquemos a la puerta, seguro que nos atacan todas de golpe —auguró Bonnie Charlee.

—Y ni siquiera estoy seguro de que nos abran esa puerta —añadió Wulfgar.

—Entonces, ¡de vuelta al bote! —Bonnie Charlee se puso en pie y se dirigía hacia el puente cuando Wulfgar la agarró del brazo y tiró de ella para que volviera a su lado.

—Observemos un momento —le dijo—. Hay más en la Nave Kurth de lo crees.

—Es la casa del Gran Capitán —repuso la mujer—. Beniago Kurth es el jefe de Luskan. ¿Qué más?

—Beniago trabaja para el jefe —le corrigió Wulfgar, y lanzó a Bonnie Charlee una mirada escéptica, porque ¿cómo era que no sabía el secreto peor guardado de todo Luskan?—. Igual que Kimmuriel. Y ese jefe aportaba más a una pelea de lo que cualquier gran capitán podría imaginarse.

Ante ellos, más allá, por la calle, botellas ardiendo volaron hacia la Nave Kurth, se estrellaron contra los muros y derramaron aceite, que se metió por el revestimiento y comenzó a quemar.

Una lluvia de flechas, e incluso algunos rayos, hicieron huir corriendo a muchos gnolls y dejaron a otros rodando por el suelo, gritando, pero había poca duda de que los gnolls habían ganado mucho en ese último intercambio.

—Eso parece —repuso la mujer, sarcástica.

Un gran trueno le tapó las palabras; le acompañó un destello poderoso y repentino detrás de ellos, desde o por encima de la isla exterior.

Se volvieron, como hicieron los gnolls, y vieron una gran nube de tormenta, negra y revuelta, sobre la Torre de lo Arcano.

—Vaya —exclamó Bonnie Charlee, cuando la nube comenzó a acelerar hacia ellos.

—¿He mencionado que el auténtico jefe de Luskan también es amigo del archimago de la Torre?

—Quizá lo hayas dicho —contestó la mujer, y se metió debajo del carromato mientras la gran oscuridad se cernía arriba y los relámpagos crepitaban en las nubes. Cayó un rayo y destrozó una pila de cajas, para dejar al descubierto un grupo de gnolls escondidos. Los arqueros de la Nave Kurth dieron buena cuenta de ellos.

El viento arreció y pareció alimentar las llamas que se retorcían por los costados del edificio. Pero, entonces, comenzó el aguacero, un chaparrón repentino y torrencial.

—¡Ahora! —avisó Wulfgar; agarró a Bonnie Charlee del brazo, la sacó de debajo del carromato y juntos corrieron a toda velocidad hacia la Casa Kurth, con Wulfgar gruñendo y dando bandazos a cada paso—. ¡Wulfgar de Gauntlgrym! —gritaba el hombretón, agitando los brazos y confiando en que los arqueros lo oyeran en medio del fuerte viento y no lo asaetearan en la calle.

Más que sus palabras, lo que le salvó fueron sus acciones, porque cuando varios gnolls gritaron e intentaron ir a por él, algunos saltando desde detrás de un terraplén natural, con las lanzas en alto, Wulfgar gritó «Tempus» a todo pulmón y envió Aegis-fang volando contra ellos.

Los gnolls ladraron y salieron corriendo. Pero uno no fue los suficientemente rápido, y recibió un golpe en la cadera que lo envió por el aire, retorciéndose antes de caer destrozado.

En la Casa Kurth, los arqueros corrieron a la balconada, disparando al tuntún, porque ¿a qué podían alcanzar en medio de vientos repentinamente tan fuertes que casi no podían tenerse en pie?

—¡Wulfgar de Gauntlgrym! —gritó de nuevo el hombretón.

Los arqueros de la balconada comenzaron a vitorearlos y a animarlos para que siguieran.

Llegaron a la puerta con facilidad, sin que les persiguiera nadie por el camino, y los soldados de Kurth los recibieron en la puerta y los hizo entrar. Pasaron al vestíbulo, empapados y goteando.

—Me alegro de que me hayáis oído —dijo Wulfgar.

—¿Oírte? —preguntó el soldado más cercano—. Os estábamos

esperando. Lord Beniago nos dijo que veníais.

Wulfgar iba a responder, pero solo suspiró y lo dejó pasar.

—Quizá el flacucho no sea tan malo como pensaba —admitió Bonnie Charlee, por lo bajo.

Poco después, los escoltaron hasta los aposentos privados del lord Beniago y les dieron mantas para cubrirse y así poder quitarse la ropa empapada.

Beniago rodeó su gran escritorio y medio se sentó, medio se apoyó sobre él.

—Dejadnos —dijo a sus soldados, que rápidamente obedecieron; uno dejó la capa corta de piel de lobo de Wulfgar y el resto de la ropa en el suelo junto a la puerta.

En cuanto los soldados hubieron cerrado la puerta, Kimmuriel salió de las sombras del costado de la sala y Wulfgar tuvo claro que eran más que las sombras lo que habían estado ocultando al mago de la mente. Casi inmediatamente, notó que le desaparecía el dolor de la espalda.

—Habría sido mucho más fácil si hubieras venido conmigo —dijo el drow.

—Y Bonnie Charlee estaría muerta —replicó Wulfgar—. O huyendo para salvarse.

Kimmuriel se encogió de hombros.

—No han sido pocas la monedas que han convencido a la giganta de las nubes Caecilia de que provocara la tormenta —explicó—. Monedas que tú devolverás.

—Monedas de las arcas de la Nave Kurth —le recordó Beniago.

Por el rabillo del ojo, mostrando su desagrado, Kimmuriel miró al hombre, un humano alto y desgarbado de pelo rojo, al menos aparentemente.

—El rey Bruenor no tendrá ningún problema en devolver ese dinero a la Nave Kurth —afirmó Wulfgar, mirando directamente a Beniago. Naturalmente, sabía la verdad sobre ese hombre: que no era ningún humano, sino otro drow de Bregan D'aerthe que se había disfrazado mágicamente para servir como jefe títere de Luskan en el lugar de Jarlaxle—. ¿Debo decirle que lo entregue en la Nave Kurth o en Illusk?

—¿Illusk? —preguntó Bonnie Charlee para sí, e hizo bien porque Wulfgar había hablado demasiado.

—La Nave Kurth pronto ya no existirá, al parecer —contestó Beniago.

—No. Estáis ganando en las calles y la segunda isla está despejada de enemigos.

—La ciudad está llena de atacantes y con un poder tras ellos que tú no puedes comprender —explicó Kimmuriel.

—Les estamos plantando cara, pero es pura apariencia —admitió Beniago—. No podemos resistir, ni tenemos la intención de intentarlo. El camino hacia el refugio ya está abierto y esperando. —Miró directamente a Bonnie Charlee al hablar y de un modo que le puso de punta los pelos de la nuca a Wulfgar.

—Ya te dije que no la trajeras aquí —reprochó Kimmuriel—. Ahora lo sabe.

—¿Sé qué? —preguntó Bonnie Charlee, inocentemente.

—¿Acaso importa? —inquirió Wulfgar.

—Sí —contestaron Kimmuriel y Beniago, al mismo tiempo.

Wulfgar la miró y vio a Bonnie Charlee que se lamía los labios, nerviosa, y lo miraba a él. No llevaba ningún arma encima, solo una manta envolviéndole el cuerpo tembloroso; seguramente, a ella le fastidiaba, pero dado los dos que estaban en su contra, Wulfgar supuso que su incapacidad de hacer algo realmente temerario y amenazador le había salvado la vida.

—Está conmigo. Bajo mi protección —dijo Wulfgar.

Lo que siguió fue lo más cercano a una carcajada que Wulfgar jamás le había oído a Kimmuriel. Wulfgar miró a Beniago, quien, a pesar de su clandestino gobierno y falsa identidad, había hecho un importante y buen trabajo por los habitantes de Luskan. Sin embargo, tampoco vio compasión en él.

—Soy el hijo del Rey de Gauntlgrym —afirmó Wulfgar.

—No estás en la línea sucesoria al trono de Gauntlgrym —le corrigió Beniago.

—No tengo que estarlo —replicó el hombretón—. Bruenor es mi amigo, como lo es Drizzt. Cuando digo que Bonnie Charlee está bajo mi protección, también hablo por ellos.

—Eso poco importa —dijo Beniago—. El rey Bruenor sabe que hay ciertas cosas que deben mantenerse en secreto. A cualquier coste.

—Entonces, ¡dame una espada y lucha contra mí! —le gritó Bonnie Charlee.

—Tu equipo está junto a la puerta —repuso Kimmuriel.

—No lo hagas —le advirtió Wulfgar, pero ella gruñó y fue a por sus cosas; dejó caer la manta, desafiante, y se puso la camisa y los pantalones, luego cogió su cuchillo y se dio la vuelta.

Beniago aún estaba medio sentado sobre el escritorio, con Kimmuriel impasible a su lado.

—Lo pido de nuevo —les rogó Wulfgar—. Nada de eso es culpa de ella.

—Se te advirtió —insistió Beniago.

Aegis-fang apareció en la mano de Wulfgar.

Beniago se sobresaltó, pero se relajó rápidamente y señaló hacia el lado con la barbilla.

Con cautela, Wulfgar se volvió y vio a Bonnie Charlee con su puñal invertido, la punta apretada contra su propio cuello. Sin duda, el sudor se le mezclaba con las gotas de lluvia que le caían del pelo. Le temblaba la mano como si estuviera tratando de apartarla o, Wulfgar lo sabía, como si estuviera tratando de luchar contra la posesión de su mente, contra la suave voz que le decía que se matara.

Wulfgar dejó caer Aegis-Fang al suelo.

—Lo puedes recuperar con una palabra —dijo Beniago.

—No lo haré —prometió el hombretón—. Bonnie Charlee está bajo mi protección y la de Gauntlgrym.

Beniago suspiró. Al costado, la mujer soltó un gritito y se vio un poco de sangre.

—Cuando esto acabe, Gauntlgrym reconstruirá el *Reliquia de Joen* —soltó Wulfgar—. El rey Bruenor no reparará en gastos, porque yo, su hijo, estaré entre su tripulación. Será el mejor barco, más rápido y más peligroso de toda la Costa de la Espada, y con una tripulación apoyada por furibundos y quizá hasta por el propio Drizzt.

—Impresionante —exclamó Beniago, que no parecía impresionado.

—Bonnie Charlee será la capitana de ese barco —concluyó Wulfgar.

—Que supongo que navegará en favor de la Nave Kurth —dijo Beniago.

Wulfgar negó con la cabeza.

—No, pero tampoco navegará contra los intereses de la Nave Kurth. Suéltala. Te interesa. Se convertirá en uno de los mayores poderes en los mares, y uno cuyos barcos nunca te serán hostiles.

Beniago miró a Kimmuriel.

—¿Crees que lo entiende?

Kimmuriel lanzó otra casi carcajada.

—Entiende más de lo que jamás ha querido entender —contestó él, calmado y superior—. Resulta muy desconcertante, quizá incluso enloquecedor, aprender tan rápidamente que tu propio cuerpo puede volverse totalmente contra ti para causarte un gran daño.

El psiónico movió la mano y, de repente, Bonnie Charlee se fue hacia delante, liberada de la posesión, y su daga cayó al suelo. Ahogó unos cuantos gritos, y Wulfgar vio que estaba luchando por no dejarlos verla llorar. La comprendió. ¿Podía haber algo más invasivo y

traumático que sentir que te han robado el control de tu cuerpo y lo han vuelto contra ti?

Meneó la cabeza. No podía ni imaginar su tormento. Algún día, pensó, se lo haría pagar a Kimmuriel Oblodra.

—Muy poco probable —le contestó Kimmuriel en voz alta, mirándolo directamente.

Beniago saltó del escritorio.

—Id a secaros la ropa y el resto —dijo a los dos humanos—. Puede ser que nos marchemos pronto, quizá en cualquier momento. Cuando nos vayamos, podéis seguirnos.

—Los dos —afirmó Wulfgar, y Beniago asintió.

—Pero cuando llegue el momento de partir nos iremos, y, si no estáis preparados para ese viaje, os dejaremos atrás.

Caecilia volvió a la Torre a lomos de su nube negra y se encontró a Gromph esperándola en la puerta de sus aposentos privados.

—Se acerca una gran horda —le informó—. Tus amigos de la Nave Kurth se verán superados.

—Claro —concordó el archimago—. Tres de los grandes capitanes de la ciudad se han unido a los invasores incluso antes de que llegaran. La flotilla que ha atacado Luskan era más numerosa después del encuentro en el mar que la fuerza original que zarpó para atacarnos.

Caecilia tenía una expresión de confusión.

—Son unos canallas —explicó Gromph—. Los atacantes le ofrecieron una mejor posición, sin duda.

—¿O quizá no les entusiasmase la idea de que los gobernaran los elfos oscuros?

—También hay eso —admitió Gromph—. Te digo con toda imparcialidad que la ciudad estaba prosperando mucho bajo el callado mando de Jarlaxle, pero a veces eso no es suficiente. Y no les iba bien a todos los capitanes, claro, ya que el Gran Capitán Kurth les había restringido mucho la piratería.

—Porque podían ganar con más facilidad por las vías de comercio abiertas, si lo he entendido bien.

—A veces eso no es suficiente —repitió Gromph.

—¿Debo crear una nueva tormenta para fastidiar a los que avanzan sobre la Nave Kurth?

Gromph pensó un momento, y luego negó con la cabeza.

—No sé hasta donde llegarán. Si interferimos demasiado abiertamente, quizá vengan contra nosotros otra vez.

—El campo ante la torre está cubierto de sus muertos.

—Pero saben que lo magos se cansan. No, dejemos que la ciudad se arregle sin nosotros, caiga hacia donde caiga.

—¿Y tu amigo en la Nave Kurth?

—Todos los que deben preocuparnos no corren peligro —le aseguró el archimago.

Caecilia lanzó un pequeño resoplido, pero intentó disimularlo al ver el ceño en el rostro de Gromph y darse cuenta de que él sabía que ella se estaba burlando de él.

—Una cosa muy drow que decir —admitió ella—. Si todo Luskan, a parte de aquellos a los que consideras valiosos para ti, fuera masacrado, ¿te importaría, archimago?

—¿Debería?

Caecilia lanzó un largo suspiro y lo dejó estar. Curiosamente, mientras atravesaba la puerta que la llevaba a su mansión extradimensional, se dio cuente de que realmente no creía a Gromph.

¿Le habían machacado tanto con la distorsionada cultura de Menzoberranzan que consideraba que admitir la compasión era señal de una gran debilidad?

«¿Cuántos más?», se preguntó la giganta de las nubes. ¿Cuántos otros elfos oscuros habían sido obligados a pensar así?

—Ha sido un día interesante —dijo Wulfgar a Bonnie Charlee cuando se quedaron solos en el salón de la Nave Kurth. Estaban sentados el uno frente a la otra en una mesita, aún envueltos en las mantas, mientras su ropa se secaba ante las llamas del hogar.

—Sí, esa es la palabra —repuso la mujer—. Quizá yo emplearía otras, pero *interesante* ya le pega.

—¿Calico Grimm? —preguntó Wulfgar, mientras rememoraba las frenéticas últimas horas—. ¿Cómo ha muerto?

Bonnie Charlee meneó la cabeza.

—El elfo rojo con la espada pudo con él. Lo cortó por la mitad.

—¿Llevabas mucho tiempo con él?

—El suficiente para saber lo suficiente de él para no llorarlo, vaya.

Wulfgar tardó un rato en registrar eso.

—¿Y qué harás ahora?

—Te lo diré cuando descubra que tengo algo que decir —contestó, y añadió con evidente intriga—. Lo que has dicho, ¿iba en serio?

—¿Lo que dije?

—¿Sobre el *Reliquia* ?

—Ah, bueno…

—Puede que ni esté destruido —aventuró Bonnie Charlee—. Cuando les rompiste el barco, cogieron el nuestro; no tenían ninguno más. Sin duda, ahora se hallará en el puerto de Luskan, vaya.

—Entonces, lo podríamos recuperar.

—¿Y yo seré la capitana, y tú te enrolarás para luchar?

Wulfgar se encogió de hombros.

—Ya nunca sé adónde me llevará mi camino, seño…, esto, capitana Charlee. ¿O sería capitana Bonnie?

Bonnie Charlee sonrió y se encogió de hombros.

—Sí que hablaba en serio sobre el barco —añadió Wulfgar—. Cuando esto esté arreglado, espero que seas una gran capitana y una mejor aliada, y, sí, espero navegar contigo, al menos, algunas veces.

Eso hizo brotar una sonrisa en el rostro atribulado de la mujer.

—Deberíamos descansar un poco —indicó Wulfgar, señalando los cojines que estaban esparcidos sobre el suelo ante el hogar.

—Sí —aceptó la mujer, y rápidamente añadió—: Descansar.

Pero incluso antes de que se levantaran de la silla, la puerta se abrió y entró una alta mujer drow.

—Es hora de irnos —les dijo.

Recordando la advertencia de Beniago, Bonnie Charlee se apresuró a coger su ropa; Wulfgar la siguió, agarrotado.

El hombretón se quedó parado al notar la mano de la drow en la espalda, y, antes de que pudiera preguntarle qué pretendía, notó el calor de la curación mágica fluyendo por él.

—Daos prisa —dijo ella—. Tendrás más sanación cuando estemos a salvo, lejos de aquí.

Salieron al pasillo y se unieron a una procesión de otros que huían rápidamente. A su espalda, en dirección a la calle, oyeron los embates de un ariete en la puerta principal y el crepitar de las llamas que de nuevo cubrían los muros de la Nave Kurt. Pasaron a través de una puerta secreta en la pared y bajaron por una larga escalera de caracol hasta llegar a una cueva oscura, muy oscura, que olía a océano.

—¡Ciérrala definitivamente! —gritó Beniago desde algún rincón de la cueva, y detrás y muy por encima oyeron el golpe de una piedra enorme, y el suelo se movió bajo sus pies. La puerta secreta había dejado de ser una puerta.

Solo ardían unas cuantas antorchas, y esas se hallaban muy separadas; eso recordó a Wulfgar que la tripulación de la Nave Kurth era drow y no necesitaban mucha luz.

Fueron bajando por un corredor descendente y entraron en un túnel que le resultó bastante estrecho al enorme bárbaro.

—Nos hallamos bajo la bahía —susurró Bonnie Charlee desde detrás de Wulfgar. Mientras hablaba, las antorchas se fueron apagando y el grupo avanzó en una oscuridad competa, palpando el camino en una larga fila india. Tenía razón, y Wulfgar creyó de debían de estar cruzando a tierra firme.

Pero no, no a tierra firme, sino bajo tierra firme, se corrigió rápidamente en cuanto llegaron a un área más amplia iluminada por fuego feérico; una zona de salas y corredores abiertos a pico con elegante mampostería cubierta de antiguas esculturas y decoraciones.

Bonnie Charlee ahogó un grito y estuvo a punto de saltar sobre Wulfgar, porque más de dos tercios de las personas que habían llegado con ella habían abandonado su disfraz de humanos.

Beniago, aún con la apariencia de un humano pelirrojo, se acercó a ellos.

—Illusk —explicó—. La ciudad de fantasmas bajo Luskan; la vieja Luskan, si lo preferís.

—¿De fantasmas drow? —preguntó Wulfgar.

—De más que nosotros, aunque los espíritus de aquí parecen que se conforman con dejarnos en paz.

—Entonces, el verdadero poder de Luskan. El hogar secreto de Bregan D'aerthe.

—Uno de ellos, y ahora lo conocéis —repuso Beniago. Miró directamente a Bonnie Charlee, claramente amenazantes, al añadir—: Los dos lo conocéis.

—Y por tanto juramos mantenerlo en secreto —dijo ella.

—¿Necesito volver a advertiros de las consecuencias?

—Ya antes era el secreto peor guardado de Luskan —replicó la mujer, que parecía haber recuperado algo de su empaque, y eso impresionó a Wulfgar considerablemente, dado que estaban totalmente indefensos si los drow decidían librarse de ellos. ¿Quién podía saberlo?

—Pero, aun así, un secreto, y preferimos guardarlo —indicó Beniago.

Kimmuriel se acercó a ellos y miró fijamente a Bonnie Charlee.

—¿Lo contarás? —preguntó Beniago a la mujer, y antes de poder contestar esta ahogó un grito.

Wulfgar pasó la mirada de ella a Kimmuriel, y lo vio concentrado.

Supo que este se había metido de nuevo en los pensamientos de la mujer, y escuchaba su callada respuesta, su respuesta más sincera, incluso antes de que ella pudiera filtrarla adecuadamente.

—Una pena —dijo Kimmuriel, y se alejó.

—¿Qué significa eso? —preguntó Wulfgar pensando que su amiga estaba perdida.

—Supongo que significa que no va a poder matarla —explicó Beniago. Le hizo una inesperada reverencia a la mujer—. Bienvenida a Illusk, Bonnie Charlee. Quizá sí que llegues a ser algún día la capitana del *Reliquia de Joen* .

La mujer parecía completamente desconcertada, claro, y miró a Wulfgar en busca de ayuda.

—Los drow nunca confían en nadie que no sea drow —comenzó a explicarle Wulfgar.

—O en nadie que lo sea —añadió rápidamente Beniago, y se encogió de hombros cuando ambos lo miraron—. Bueno, Kimmuriel ya ha acabado con vosotros y la sacerdotisa Dab'nay está esperando. Esa herida es abisal, y se enconará y quizá llegue a matarte si ella no te ayuda.

24

Los ojos del mundo

La mujer, oscura y hermosa, sujetaba una figura con forma de pájaro entre las manos alzadas; el cuerpo de cristal recogía la luz y resplandecía bajo el sol de la tarde. Yvonnel susurró a su última creación y la lanzó al aire, que aleteó y comenzó a volar.

—Si esas cosas están vivas, ¿empezarán a poner huevos? —preguntó Athrogate, sentado en una gran roca junto a un pequeño prado. Ya se encontraba mucho mejor y podía hacer rodar, entre sus fuertes manos, Rompecráneos, la maza para dos manos que había pertenecido a su querida Ambargrís.

—Harían el mundo más hermoso, ¿no crees? —contestó Yvonnel.

—Bah, pero el sol que brilla sobre ellos me hace daño a los ojos.

Yvonnel rio ante la idea de que un enano, cualquier enano, se quejara a una elfa oscura sobre la luz brillante.

—¿Cuántos llevas lanzados ya? —preguntó Athrogate—. ¿Los primeros están muertos, o lo que sea, o están todos por ahí?

—Todos. Docenas, aunque he perdido la cuenta exacta.

—¿Y ves a través de ellos? ¿De todos? Me parece que te vas a marear un poco.

—Me avisan cuando tenga que ver algo a través de ellos —contestó la drow—. No tengo la intención de que me sorprendan aquí fuera, enano, y hay mucho por ahí que nos destruiría. Nos enteraremos de cualquiera que se acerque.

—Y de cualquiera que se esconda —coincidió Athrogate, y se volvió de lado para llevar la mirada de Yvonnel hacia una colina cercana de la que él acababa de bajar—. Los metemos dentro a todos y ¡matamos a los que haga falta! —Quería seguir hablando, pero se detuvo al notar que la mujer no lo estaba escuchando.

Yvonnel se hallaba con los ojos cerrados; una pista clara para Athrogate. Saltó de la roca y se dio una palmada en la mano con Rompecráneos.

Los ojos violeta de Yvonnel se abrieron de golpe y esta sonrió al enano.

—Demonio —dijo—. Un demonio en el cuerpo de un enano.

—Entonces, un demonio muerto —repuso el enano.

—Pero un enano vivo —le advirtió Yvonnel.

Los dos se clavaron la mirada. Claramente, ella se estaba refiriendo a su última batalla, en la que Athrogate no había detenido sus golpes con suficiente rapidez y, por tanto, había matado a un enano que llevaba uno de los collares de posesión.

—No vuelvas a cometer ese error —le dijo Yvonnel.

—¿Error?

—Enano, te podría mandar lejos. Podría haberte dejado morir. Concédeme este favor a cambio.

—No, me necesitabas —replicó Athrogate con su sonrisa dentuda mostrándose de nuevo entre los negros matorrales que eran su barba —. Y también me amas, aunque te esfuerzas mucho en ocultarlo.

—Es difícil contener ese poderoso sentimiento, pero debo hacerlo —respondió la mujer con igual sarcasmo, lo que le valió una «¡Juajaja!» de Athrogate, que de nuevo estrelló la poderosa maza contra su mano.

—Si quieres ver si puedo salvar a un enano, entonces, bien —dijo con un tono más serio y siniestro—. Puedo esperar unos instantes antes de convertirle la cabeza en polvo de hueso.

—Athrogate…

—Tú haces lo que tienes que hacer —respondió él—, y yo haré lo que yo mismo necesito hacer. —Alzó la maza y la besó—. No voy a olvidar nada.

—Ser inteligente no es ningún insulto a tu amor perdido.

—No voy a olvidar nada —repitió Athrogate, y su rostro era una mueca perpetua—. Nada.

Yvonnel suspiró profundamente.

—Emprendamos el camino, enano, si deseas acompañarme.

Athrogate saltó de la piedra.

—Se lo diré a nuestros invitados.

—Se lo diremos —le corrigió Yvonnel—. Nuestra cacería nos llevará justo más allá de la cueva.

Athrogate suavizó su expresión cuando entró en la cueva, que no era muy profunda.

Una docena de humanos, incluyendo a tres niños, estaban repartidos por el suelo del interior, en corrillos que conversaban en susurros, la mayoría preocupados por las granjas que habían abandonado o sobre lo que harán si los demonios los descubrían. Yvonnel y Athrogate los habían rescatado, los habían llevado allí y los protegían. Con su magia, Yvonnel los alimentaba.

Athrogate no podía seguir molesto con ella con respecto a cómo disponer de un enano poseído por un demonio cuando miraba a ese grupo. La drow no ganaba nada salvando a esa gente, y, de hecho, se había puesto en peligro para rescatar a la mayor parte de ellos de las granjas que poco después serían invadidas. Aunque la mayoría de las experiencias de Athrogate con drow había sido con Drizzt y Jarlaxle, esos descubrimientos inesperados sobre la raza en conjunto, sobre todo proviniendo de una supuesta sacerdotisa de Lloth, le dejaban desconcertado.

—Colocad vigilantes en la entrada —les aconsejó Yvonnel—. Si se aproxima el peligro, os podrán avisar como se me avisará a mí, y os indicaré adónde debéis huir.

La mayoría asintió, pero Athrogate se fijó en que más de uno hizo una mueca o masculló algo seguramente desagradable. Los granjeros no sabían qué estaba pasando a su alrededor, y algunos de los que estaban ahí no confiaban en Yvonnel, evidentemente, aunque, a todas vistas, esta los había rescatado.

Ese era el problema con la reputación de los drow, pensó Athrogate. Eran conocidos por envolver telarañas sobre telarañas sobre más telarañas, y nunca se acababa de comprender su verdadera intención hasta que era demasiado tarde. Evidentemente, Athrogate tenía, de vez en cuando, algunas dudas respecto a Yvonnel, pero él ya había sabido de ella a través de personas en las que confiaba, así que esas dudas no conseguían echar raíces. Probablemente, esa gente nunca había tratado con un drow antes, o de haberlo hecho seguramente no habría sido uno que quisiera ayudarles; a no ser, claro, que hubiera sido Drizzt.

El enano miró a su compañera mientras ella comenzaba a salir de la cueva, y se dirigía a destruir otro demonio más. Athrogate se recordó que le debía la vida y, aunque no habría tenido ningún problema en morirse después de la pérdida de su amada Ambargrís, ayudar a salvar a esos granjeros no era ninguna tontería (y había muchos más por ahí fuera que lo necesitaban), ni tampoco lo era que estuviera teniendo la oportunidad de vengarse de aquellos que tanto daño le habían hecho a él y a su amor.

Por tanto, cuando la alcanzó y ella de nuevo le pidió su único favor, en vez de ponerse a gruñir y rugir, le contestó con un «Ya veremos».

La luz del amanecer mostró a Drizzt que no había escapado de su perseguidora; al contrario, al tratar de que la gigantesca araña

perdiera su pista, solo había conseguido que esa cosa acortara la gran distancia que había puesto ente ella y él, porque esa cosa no podía ir más rápida que Andahar.

Pero el unicornio no podía permanecer eternamente en ese plano. Era un objeto mágico y un encantamiento con una duración determinada. Sin él, Drizzt no podía esperar correr más que la araña, y después de haberle disparado a ella y a su compañera arácnida en la cueva del exterior de Gauntlgrym, estaba bastante convencido de que tampoco podría derrotarla; a no ser, claro, que pudiera encontrarle algún punto débil.

Para eso, necesitaba tiempo. Para ganar tiempo, necesitaba alejarse mucho mucho.

Pero ¿cómo?

Un gran árbol, justo más allá de la cresta más cercana, se estremeció repentinamente y cayó con un gran estruendo, y Drizzt no tuvo que esperar para saber qué había causado eso. Giró su montura hacia el otro lado y se lanzó a pleno galope con la intención de conseguir hasta la última zancada de Andahar antes de que la magia expirase y se le llevase al unicornio durante demasiadas horas.

Pero ¿adónde debía ir? No a Longsaddle, sin duda, ni tampoco a Luskan. Menos aún a Aguas Profunda, porque ¿cuántos morirían si el monstruo le perseguía por la ciudad, aunque esta tuviera el poder para destruir esa cosa?

Cuando llegó a lo alto de la siguiente colina, se detuvo durante un instante para recorrer la zona con la mirada y averiguar dónde se hallaba.

Durante la noche había recorrido mucho camino, y muy a lo lejos podía ver el océano.

Athrogate clavó la mirada en el poni que Yvonnel y él habían tomado prestado de Regis. No le gustaba nada emplear al animal como cebo, pero no podía negar la efectividad del plan.

El poni relinchó y coceó el suelo.

Athrogate apretó las manos aún más sobre Rompecráneos. Una sombra por un lado llamó la atención del enano, una silueta oscura que se movía entre los árboles hacia detrás del poni.

El demonio, un humanoide deforme de color negro y verde con un brazo el doble de largo que el otro y ambas manos acabadas en garras en vez de dedos, saltó de entre los matorrales y corrió hacia el animal.

Athrogate ya estaba en el aire, volando para interceptarle.

El demonio no bajó el ritmo, pero viró para cargar contra el enano; su rostro desigual parecía poco más que una boca que se extendía hasta darle media vuelta a la cabeza y un par de ojos demasiado grandes. Una baba verde le saltaba de la boca y parecía supurar por todos sus poros; todo él apestaba a enfermedad.

Un guerrero menor hubiera huido preso del terror. Una persona menos robusta simplemente se hubiera deshecho antes ese horror apestoso.

Un enano menos furioso, incluso el propio Athrogate en otro momento, podría haberse echado atrás.

La colisión no fue entre demonio y enano, como la criatura abisal cargada de enfermedad hubiera querido. No, fue entre demonio y Rompecráneos, cuando Athrogate dibujó un arco ante él con la enorme maza y alcanzó al monstruo a medio salto, lo que lo envió volando hacia un lado. Un moco verde y ácido saltó de él y dejó un rastro que salpicó el arma y los brazos de Athrogate.

Por suerte, la magia de Rompecráneos no iba a permitir que esa poderosa arma sufriera daños por esa sustancia, y la rabia de Athrogate tampoco le iba a permitir asustarse por unas quemaduras menores. Cargó sobre el demonio y lo molió a golpes antes de que pudiera ponerse en pie. La criatura se defendió salvajemente, saltando de un lado al otro y arañando con sus horribles manos, incluso llegó a escupirle ácido a la cara al enano.

Eso solo consiguió un rugido de furia, y el enano siguió golpeando incluso más temeraria y cruelmente, y propinó con Rompecráneos una serie de golpes hacia abajo con los que machacó el brazo alzado del demonio y, finalmente, su cabeza. Athrogate aceptó los arañazos de la criatura en el brazo, y los tres ganchos le cortaron profundamente la carne. Él solo gritó más fuerte, como si usara la voz para apagar el dolor.

Su voz y un recuerdo.

Estaba luchando por Ámbar, y ninguna herida bajaría el ritmo de sus golpes.

El demonio cayó de rodillas y luego hacia delante.

Athrogate cambió el ángulo de ataque y alcanzó al monstruo en la cara con un gran golpe a dos manos que hizo que la cabeza se le fuera de lado, y envió a la bestia rodando al suelo.

Athrogate lanzó otro golpe, pero demasiado alto, porque la cosa estaba cayendo, y el impulso de su furia hizo que el enano pasara por encima del monstruo caído y acabara en un matorral a unos pasos de allí. El enano se retorció y se arañó hasta salir, y se volvió con intención asesina.

Pero donde el demonio había estado en ese momento se hallaba una enana a cuatro patas, que sacudía la cabeza como si estuviera grogui.

—Ah, pero tú no —susurró Athrogate, y avanzó con un gruñido bajo, y fue alzando Rompecráneos por encima de la cabeza para el golpe final.

Pero se tambaleó antes de acabar con la enana cuando un rayo de luz dorada le alcanzó en el pecho y lo tiró un paso atrás. Un segundo rayo muy similar alcanzó a la enana arrodillada y esta se desplomó sobre el suelo.

Pero no había sido un ataque hacia ninguno de ellos. Athrogate lo comprendió cuando se dio cuenta del carácter del conjuro. Había sido alcanzado por algún tipo de extraña magia curativa, una que proyectaba fuerza junto con la calidez para calmar el dolor y un ungüento para eliminar el mordiente ácido.

Miró al otro lado del pequeño prado y vio a Yvonnel allí, junto al poni.

—¡El collar! —le gritó—. ¡Quítale el collar!

Lo primero que pensó Athrogate fue en hundirle el cráneo a la Stoneshaft arrodillada, e incluso se movió para hacerlo, pero la orden de Yvonnel no era mundana. Era demasiado mágica, portaba un gran peso y, viniendo tan poco después del poderoso hechizo sanador, sorprendió al enano. Antes de poder registrar ese movimiento conscientemente, Athrogate se encontró sujetando una cadena de plata de la que colgaba una piedra lunar de un color azul lechoso.

Oyó una voz en su cabeza siniestra y grave, una voz líquida cargada de moco y enfermedad que exigía entrar.

Pero había también una segunda voz: los tonos imperiosos de Yvonnel diciendo a Athrogate que soltara la filacteria.

Athrogate, demasiado terco y furioso para que ni el demonio ni la sacerdotisa pudieran poseerlo totalmente, lo arregló a su manera. Tiró la baratija al aire, cogió su enorme maza y la bateó lejos y bien alto. La joya se estrelló contra un árbol cercano, crepitando entre las ramas, y allí se quedó colgada, fuera de la vista.

La enana arrodillada tragó aire varias veces. Athrogate se volvió hacia ella con su furia aún insatisfecha, pero se encontró a Yvonnel allí, entre él y su presa.

—Apártate —le dijo a la drow.

—La enana ya no está poseída —repuso Yvonnel.

—Entonces, morirá con más posibilidades de ver a Moradin.

—No lo hagas, te lo ruego.

—¿Ruego?

—Por ti, Athrogate. —Yvonnel se apartó un poco para permitir que Athrogate viera mejor a la mujer enana caída, con el pelo claro manchado de sangre y aun respirando entrecortada y raposamente—. No sabes nada de ella, de…

—¡Sé que es una de ellos!

—¿Una de qué? ¿Una Stoneshaft? Sí, pero ¿tuvo algo que ver con las decisiones? Y cuando tuvo el collar al cuello, ¿conocía su contenido? No sabes si agradecía la posesión. No sabes si no luchó contra ella con todo el valor que pudo.

—Así que andas pensado que debo suponer que esta, que todos ellos, no tuvieron nada que ver con la muerte de Ámbar, ¿no? —rugió el enano, y casi ni abrió los dientes al añadir—: Le cortaron la cabeza.

—Lo sé —afirmó Yvonnel con una voz cargada de compasión—. Lo sé, y comprendo tu dolor y tu rabia. Pero hay mucho más en juego que la vida de esta mujer.

Detrás de Athrogate, una rama crujió y cayó. Tanto Athrogate como Yvonnel se volvieron a mirarla, vieron la madera podrida y las hojas muertas y la cadena de plata con la piedra lunar rodeándola, siseando.

—Haz lo que quieras —dijo Yvonnel, y corrió más allá de Athrogate hasta la filacteria. Comenzó a salmodiar antes incluso de llegar allí en un idioma antiguo y rasposo que Athrogate había oído las veces suficientes para haber llegado a entender que Yvonnel estaba expulsando al demonio que estaba en la gema, maldiciéndolo para que volviera al Abismo al que pertenecía. Athrogate había sido testigo de esto antes y seguro que contra seres mucho más poderosos que ese, así que no tenía dudas sobre el resultado.

Se volvió de nuevo con los nudillos blancos de apretar la maza y haciendo chirriar los dientes. Alzó el arma, pero la dejó caer de nuevo; luego agarró un puñado de pelo ensangrentado de la mujer y le tiró la cabeza hacia atrás para poder verle los ojos.

Athrogate hizo una mueca. Porque vio el miedo allí, y algo más profundo, como si por los ojos heridos derramara la angustia por algún tipo de violación.

—¿Enano? —preguntó Yvonnel.

Athrogate la miró volviendo la cabeza.

—Hace un solo movimiento, dice una sola cosa que no me guste, y le parto la cabeza. —La soltó y se alejó de vuelta a la loma y a los refugiados, mascullando maldiciones a cada paso.

Drizzt sabía que se estaba quedando sin tiempo y que no había puesto

suficiente distancia entre su perseguidora arácnida y él para seguir manteniéndose por delante sin Andahar. Desde una elevada cumbre divisó el monstruo, o al menos divisó el rastro de devastación que iba dejando a su paso serpenteante como un río de destrucción en la parte este del boque.

Miró a su izquierda, hacía una pequeña aldea de granjas, y se preguntó si debería bajar y advertirles del peligro.

—¿Quedan granjeros aún ahí? —susurró. Después de todo, los bosques y los campos estaban plagados de demonios.

Esa idea casi le hizo girar a Andahar en esa dirección, pero lo retuvo. Seguramente, la araña no se interesaría por la aldea si Drizzt no estaba cerca de ella, igual que la otra no le había prestado atención cuando no le había cerrado el camino.

Drizzt giró su montura hacia el otro lado y salió galopando, tratando de pensar solo en el camino que tenía delante. El unicornio era un objeto mágico, no una criatura viva, se tenía que repetir constantemente. Podía forzar su propio cuerpo más allá de sus límites, pero no podía hacerlo con la magia; doce horas, ni una más, y una vez hubieran pasado, ya fuera en una sola llamada o en varias, a lo largo de un día, Andahar estaría fuera de su alcance durante casi un día completo.

Así que galopó a toda velocidad, sabiendo que la montura no se cansaría y sabiendo, también, que cada metro de distancia que le ganaba a la araña le daba una mayor oportunidad de sobrevivir un día entero sin Andahar.

A pesar de su terrible situación, seguía pensado también en la otra araña, la que no le había prestado ninguna atención, la que era evidente que iba detrás de otro objetivo.

Y estaba bastante seguro de saber quién era ese objetivo.

—Entonces, ¿es el poni o el halfling? —preguntó Yvonnel.

Estaba de buen humor, convencida de que la enana, que se hallaba en la cueva con los otros refugiados, no era cómplice en la oscuridad que se había cernido sobre los Riscos. Había empleado poderosos conjuros adivinatorios en la enana, llamada Leerie, para detectar cualquier mentira durante su interrogatorio, y aunque lo enanos eran, por naturaleza, difíciles de leer y resistentes a la magia, Yvonnel se había sentido lo suficientemente segura con la entrevista para permitir a Leerie permanecer en la cueva sin vigilancia. Aunque tampoco estaba en ningún estado capaz de causar daño a los fornidos granjeros, después de la paliza que Athrogate le había propinado.

—Sí —respondió Athrogate, y él también parecía estar un poco más alegre. E Yvonnel sabía que era porque no le había aplastado el cráneo a Leerie.

—¿Sí? —repitió Yvonnel—. ¿Uno o el otro?

—Ambos —explicó Athrogate—. Bruenor le puso el nombre a Regis hace mucho tiempo; siempre tenía hambre y le rugía el estómago. Regis le pasó el nombre al poni.

Yvonnel suspiró.

—Y yo que pensaba que los enanos eran de lo más ridículo en sus formas de poner nombres —musitó.

—Sí —rio Athrogate—. Una vez conocí a un sacerdote llamado Cordio Cabezamufin… —Empezó a contar la historia, pero se detuvo cuando un pájaro cristalino se posó en una rama cercana y se puso a piar como aviso.

—¡Bah, estoy bien listo para sacudir a otro! —afirmó el enano, y se puso en pie de un salto mientras cogía Rompecráneos.

Pero Yvonnel, que estaba escuchando el aviso, negaba con la cabeza.

—No es un demonio —dijo finalmente, y lanzó al pájaro cristalino al aire. Hizo un gesto a Athrogate para que la siguiera y salió corriendo tras su creación mágica.

No tuvieron que ir muy lejos, porque apenas habían llegado a un sendero muy usado, cuando el jinete apareció a la vista y fue inmediatamente reconocido por los dos, al igual que su montura sin igual.

Drizzt también los reconoció a ellos. Hizo galopar a Andahar hasta ellos, frenó de golpe y saltó del unicornio, mirando a Athrogate sin creérselo durante unos instantes antes de envolver al enano en un gran abrazo.

—¿Cómo sobrevi…? —comenzó a preguntar, pero se detuvo y se fijó en la acompañante del enano, que era una de los clérigos más poderosos que había conocido—. Amigo mío —dijo finalmente—, me alegra el corazón verte vivo.

Athrogate no lo negó, pero aún seguía con una expresión hosca.

—Alzaremos una jarra para brindar por Ambargrís —dijo Drizzt a media voz.

Sin querer malgastar ni un valioso momento del tiempo que le quedaba a Andahar, Drizzt despidió al unicornio.

—Sí, por mi Ámbar —coreó el enano.

Yvonnel fue a unírseles, pero el guerrero drow la cortó.

—Pero, primero, debéis marcharos de aquí los dos. Corred y no miréis atrás.

—Hemos estado matando demonios —repuso Athrogate.

—Y reuniendo a los refugiados —añadió Yvonnel—. Incluida una enana que estaba poseída, pero que ahora está libre y arrepentida. Creo que podemos ayudar…

Drizzt estaba negando con la cabeza.

—Me persigue una bestia superior a nosotros, a todos nosotros. Está abriendo un camino de desolación tras de mí en su búsqueda. Si os la encontráis y tenéis suerte, prescindirá de vosotros, pero, si no, sin duda os matará.

—¡Bah! —resopló el enano.

Pero Yvonnel no fue tan rápida en reírse de esas palabras. Lo sabía todo sobre Drizzt y sobre sus amigos, y sobre los enemigos a los que habían superado. ¡Ella había organizado el salto explosivo de Drizzt a la cara de Demogorgon! Verlo tan claramente alterado…

—¿Dónde? —preguntó ella.

Drizzt miró hacia el camino por el que había llegado.

—No muy lejos. Pero tenéis tiempo de apartaros de este camino mientras yo no esté con vosotros. Se moverá hacia donde yo me mueva. Me caza a mí y solo a mí.

—¿Qué es? —insistió Yvonnel.

—No hay tiempo…

Pero, entonces, Drizzt recordó con quién estaba hablando. Ella poseía un conocimiento íntimo y completo de los recuerdos de su tocaya, Yvonnel la Eterna, quien durante dos milenios fue la voz drow de la Reina Araña y quien sabía más de las criaturas de los planos inferiores que cualquier otro drow vivo. Y quizá, solo quizá, ella conociera alguna manera de derrotarlo.

—Creo que un demonio.

—¿Una araña?

—Sí, y hay dos. —Drizzt calló un instante al ver a Yvonnel ahogar un grito—. Una para mí y otra cargando hacia Gauntlgrym, la última vez que la vi. Pensé que era mejor alejar a esta, porque me temía que Bruenor y los demás no pudieran derrotar a dos de estas bestias. Echan fuego y rayos por los ojos, y convierten a la gente en piedra. Les he disparado con mi propio arco, las he visto caer bajo toneladas de piedra, pero sin el menor rastro de una herida…

—Recuperadoras —explicó Yvonnel—. Son recuperadoras.

—Sabes lo que son —repuso Drizzt.

—Entonces, sabrás cómo vencerlo —añadió Athrogate.

—Sí —respondió Yvonnel a Drizzt—, y no —le dijo al enano—. Me temo que Gauntlgrym no puede derrotar ni a una sola. La limitación de una recuperadora es al mismo tiempo su fuerza. Es un

golem preparado para un solo objetivo, y lo perseguirá hasta que lo capture o lo mate. Las otras criaturas del plano material apenas pueden tocar a una recuperadora, son simplemente espectadores de una situación que no los incluye. Parte de la magia de este golem es que solo ella y su objetivo comparten su plano de existencia.

—Pero yo fui quien disparó a la bestia que me persigue.

—Con un arco que dispara flechas de rayos. No le harás daño. Está por encima de ti.

—Entonces, ¿qué? —preguntó Athrogate, que se estaba poniendo nervioso.

—Corre, Drizzt Do'Urden —le dijo Yvonnel—. Sigue corriendo. Corre todo lo lejos que puedas. Buscaré una solución, pero poco te puedo prometer.

—Bah, pero ¡no voy a apartarme para que una araña gorda mate a mi amigo! —protestó Athrogate, y se dio con Rompecráneos en la palma de la mano para mayor énfasis.

—Entonces, tu amigo verá cómo te matan —repuso Yvonnel tranquilamente.

—¿Cuál es su debilidad? —preguntó Drizzt a la mujer drow.

—No tiene ninguna. Está blindada totalmente. Es rápida y fuerte. No la matarás con magia, sin duda.

—Una de mis espadas es de hielo. Devora a las criaturas de fuego.

Yvonnel se encogió de hombros, porque no sabía si esto tendría alguna importancia.

—Voy a averiguar todo lo que pueda —respondió ella—. Y te encontraré cuando lo haya hecho y te ayudaré como pueda. Alguien o algo muy poderoso está decidido a atraparte, Drizzt Do'Urden, y a atrapar a quien sea el objetivo del segundo golem.

—¿Demogorgon? —preguntó Drizzt.

—¿Lloth? —respondió Yvonnel.

—Pero Lloth me tenía en un túnel y no me cogió —repuso Drizzt—. Y si el otro golem es para Zaknafein…, sospechamos que fue Lloth quien lo devolvió a mi lado.

—No fue Lloth quien hizo eso —afirmó Yvonnel tajante—. Y mantenerte vivo solo para cazarte ahora le cuadraría mucho a la Señora del Caos. Corre, Drizzt Do'Urden. Mantente por delante de la bestia. Averiguaré lo que pueda.

Drizzt se quedó parado ante la declaración de la mujer; la cabeza le daba vueltas.

—El tiempo con Andahar se está acabando. La magia muy pronto se acabará. No puedo correr más que la recuperadora sin mi corcel.

—Entonces, ve a esconderte. Busca un túnel estrecho por el que la

bestia no pueda seguirte con facilidad. Se abrirá camino para seguirte, pero no le será tan fácil.

Drizzt calculó cuánto más tiempo le quedaba, mientras trataba de establecer dónde se hallaba exactamente y qué lugares quedaban lo suficientemente cerca para poder llegar con Andahar. Aunque… ¿tendría alguna importancia? Si no podía luchar contra el monstruo, si este era demasiado para él, ¿había algo que importara realmente?

Sí lo había; se dio cuenta de ello y lo aceptó con rapidez. Algunas cosas sí importaban, incluso a los que estaban perdidos. Se desabrochó el cinturón de las espadas.

—¿Tenemos que correr para escondernos? —preguntaba Athrogate a Yvonnel.

Esta se lo pensó un momento antes de contestar.

—Sí. Y haré que mis espías mágicos vigilen atentamente.

—¿Tan mala es esa araña?

Yvonnel asintió, muy seria.

—No descansan. No paran. Son casi imposibles de derrotar, por no decir imposibles del todo. Son los cazadores más fiables de todos los planos de existencia, y Lloth o Demogorgon, o ambos, parecen no haber escatimado ningún recurso en esta cacería.

—Bah, pero eso no me lo creo, ¿eh, elfa? —dijo el enano, y se volvió hacia Drizzt.

Drizzt se dirigió bajo un olmo de gran copa y dejó caer sus armas al suelo.

—¿Eh? —le dijo Athrogate—. Vuelve a ponerte el cinturón, elfo, y vamos a matar arañas. Aunque dudo que podamos comernos esa maldita cosa.

Drizzt se inclinó y dejó la bolsa que llevaba a la espalda encima del cinturón y las armas. Alzó la mirada hacia el enano y le sonrió. Se alegraba de ver a su amigo haciendo sus típicas bromitas ridículas.

—No a esta araña, Athrogate.

Se quitó la capa y las tobilleras, y también el carcaj que le proporcionaba un torrente inacabable de flechas para Taulmaril, y lo dejó todo sobre la pila.

—¿No estás queriendo matar esa cosa?

—Oh, amigo mío, yo… sí estoy queriendo —contestó Drizzt, imitando el acento del enano—. Pero no podemos. Cuando os vi, tuve la esperanza de que quizá pudiéramos derrotar a la bestia, porque el poder de Yvonnel es el mayor que he visto jamás. Pero ella sabe, y nos acaba de decir que incluso los tres juntos no tenemos ninguna oportunidad de defendernos contra ese golem abisal.

—Entonces, corre, porque está llegando —dijo el enano, sombrío

—. ¿Por qué te quitas todo eso? ¿Crees que tu caballo será más rápido?

—Cabalgaré —dijo Drizzt sin responder exactamente la pregunta.

Se llevó a los labios el silbato que aún le colgaba del cuello y sopló para llamar al unicornio.

—A Andahar le queda poco que ofrecerme, pero espero que sea suficiente para llegar a mi destino. Yvonnel y tú os quedáis lejos de la bestia. Esta me seguirá solo a mí.

—Elfo…

—Por tu bien, por mi bien y por el bien de los refugiados en la cueva. No sé si se fijará en vosotros. Ya he visto veces en las que esos monstruos se han vuelto contra los que están en su camino y otras en las que los monstruos simplemente han pasado de largo. Si se vuelve contra ti, te matará, y a Yvonnel y a aquellos que protegéis.

—Entonces, ¿qué intención tienes? ¿Tienes un plan?

—Cuida de mis posesiones —fue todo lo que Drizzt estaba dispuesto a responder.

Se quitó las botas y la camisa de Mithril, y las dejó sobre el monto, y se quedó solo con los calzones y la cadena de plata que le colgaba del cuello.

—Llévales todo esto a Bruenor y Catti-brie si no vuelvo. Parto confiando en la victoria, y lo que es seguro, incluso si fracaso en eso, es que ese monstruo no me llevará con su amo ni se quedará para llevar la destrucción a aquellos que amo.

El gran unicornio llegó galopando hasta su lado; Drizzt se cogió de su crin y saltó ágilmente sobre el lomo del corcel.

—Confía en mí —le dijo a Athrogate, y después de sonreírle y guiñarle el ojo partió a todo galope.

Athrogate se quedó mirando el camino por el que Drizzt y el unicornio habían desaparecido.

—Drizzt encontrará la manera —masculló.

Yvonnel solo podía abrigar la esperanza de que eso fuera cierto. También se preguntaba si Bruenor seguiría en el trono de Gauntlgrym o incluso si seguiría habiendo uno.

25
Es mi amiga

Probablemente podría haber cruzado directamente la puerta principal, pensó Regis mientre Dalia y él avanzaban sigilosamente por el salón vacío y a oscuras de la planta baja de la Casa Margaster. La mansión no estaba visiblemente defendida, y ¿por qué iba a estarlo, ya que era una de las casas nobles de una ciudad totalmente dominada por esas casas y por la ley? Claro que la casa tampoco carecía de guardias. Los intrusos habían visto a un par de ellos descansando cerca del carruaje, bajo un toldo en una vía de servicio que salía de la carretera semicircular de entrada a la mansión.

Regis cruzó la sala hasta llegar a la puerta que daba al pasillo y escuchó cuidadosamente, luego la abrió solo un poquito. Se echó atrás mientras cerraba la puerta sin hacer ruido y le indicaba a Dahlia con gesto que había otro par de guardias justo al otro lado, en el pasillo entre esa puerta y una segunda.

Dahlia le señaló y le indicó que avanzara deprisa, y luego se dirigió a la segunda puerta.

Regis respiró hondo; luego alzó su ballesta de mano y salió de la sala, intentando planear esa esperada secuencia de acontecimientos. Dos guardias se hallaban ante él: un hombre delgado que hablaba muy animado, moviendo las manos y bailoteando, y una mujer gruesa que se apoyaba contra la pared y trataba de parecer interesada, aunque apenas lo conseguía, pensó Regis.

Dio otro sigiloso paso con la esperanza de llegar muy cerca, pero el hombre, en medio de su bailecito, lo vio y se volvió hacia él.

La ballesta de mano disparó y la saeta le dio al hombre en el pecho. Este la agarró y se tambaleó un paso atrás. Comenzó a gritar, pero solo balbuceó una palabra, porque el veneno narcótico ya estaba haciendo su trabajo.

Regis no se había detenido para admirar su disparo o sus efectos, sino que saltó corredor abajo, de modo que cuando la mujer se dio cuenta de lo que estaba sucediendo, se encontró con la elegante punta del florete en el cuello y el halfling de pie ante ella con el dedo índice

de la otra mano sobre los labios fruncidos.

La mujer alzó las manos vacías en señal de rendición, pero no importaba, porque también Dahlia estaba avanzando ya.

Regis soltó un gañido y saltó hacia atrás cuando su compañera atacó por sorpresa y le reventó el cráneo a la guardia con su nunchaku, regando a Regis en sangre, huesos y sesos. La guardia se desplomó sobre el suelo como si hubiera sido pisoteada por la tarasca.

—¿Por qué has hecho eso? —tartamudeó Regis.

—¡Shh!

—Se había rendido —susurró Regis.

—¿Y?

—Podría haber tenido información —añadió el halfling, pero más por Dahlia que por él. Tanto si hubiera tenido información como no si no, él no habría herido así a la guardia. Miró a la mujer caída, que gemía, y pensó que un fuerte vendaje tal vez la salvaría.

—Ni se te ocurra —le advirtió Dahlia como si le leyera el pensamiento, lo que, bien pesado, no era un truco tan difícil en ese momento.

—No podemos dejarla…

—Sí, sí que podemos. Estamos aquí por una razón.

Regis trató de calmarse.

—¿Crees que te hubiera dado cuartelillo si los papeles hubieran estado invertidos?

—Eso no importa. Se supone que somos mejores, sino ¿qué sentido tiene?

—El sentido es que estamos aquí para rescatar a Artemis Entreri, al que se ha llevado esa gente, ¿o lo has olvidado?

—¡Claro que no!

—Entonces, cállate —le ordenó Dahlia—. Y olvídate de la clemencia o harás que te maten. —Comenzó a avanzar.

—Que nos maten —corrigió Regis resignado, ante lo que Dahlia giró en redondo hacia él con los ojos entornados y un brillo salvaje.

—No —dijo ella, con una calma que le puso de punta los pelos de la nuca al atribulado halfling—. Que te maten.

Regis tragó con fuerza y siguió a Dahlia por el corredor, recargando torpemente su ballesta de mano, que, como mínimo, no solía ser letal.

Dahlia se pegó a la pared del pasillo antes de entrar en la siguiente habitación abierta, y Regis la siguió; ambos se quedaron mirando cuando otro miembro de la casa, una niña de rizos pelirrojos, cruzó esa habitación ante ellos. Contuvieron el aliento, y más aún cuando la niña se volvió para mirarlos directamente y esbozó una

sonrisa extrañamente inquietante. Regis ahogó un grito al verle los ojos: blanco puro, solo blanco.

La niña siguió adelante y la perdieron de vista; Regis contuvo el aliento y se volvió hacia Dahlia, temiendo que incluso una niña tan pequeña no se librara de una muerte violenta.

La encontró apoyada en el muro, temblando, totalmente desconcertada.

—¿Dahlia?

Esta comenzó a jadear. Sacudió la cabeza y Regis supuso que sería para aclarársela; luego le hizo un gesto para que siguiera adelante y rápido.

Regis metió la cabeza en la sala y vio a la niña saliendo por otra puerta, y vio algo más importante: a un par de guardias de la casa que se quedaban tiesos y sin aire a ambos lados de ella cuando esta pasó entre ellos.

Una vez la niña ya hubo pasado, los dos guardias, fornidos y armados hasta las cejas, respiraron muy hondo con un terror palpable, hasta que uno de ellos tendió la mano y cerró la puerta con cuidado.

—Tengo una idea —dijo Regis a Dahlia. Cerró los ojos y se concentró durante un momento, luego le dio unos golpecitos a su gorra y, ante los ojos de Dahlia, se convirtió en una réplica casi exacta de la niña que acababan de ver.

Dahlia pareció a punto de caerse de culo.

—Despejaré el camino —le informó Regis, alegremente.

—Vete ya —dijo ella agitando las manos e intentando que se marchara rápido. Regis la miró sorprendido. Nunca había visto a Dahlia tan incómoda.

—Solo era una niña —comentó él, pero Dahlia negó con la cabeza enfáticamente.

—Vete ya. Vete ya. Vete ya.

Regis intentó suponer qué era lo que le molestaba tanto. La niña los había visto, suponiendo que pudiera ver algo a través de esos ojos sin pupilas. Parecía seguro que los había visto. Pero, aun así, Regis solo había sentido una sensación de calidez y bienestar cuando la había mirado, y esa imagen se le había quedado rondando en la cabeza de un modo tan intenso que había empleado su gorro con más poder que nunca antes.

¿Cómo había sido eso?

¿Y por qué los dos guardias, y también Dahlia, se habían quedado tan desconcertados y alterados, incluso aterrorizados, al ver a la niña?

Sus reacciones realmente dejaban perplejo al halfling, que solo sentía cosas buenas; claro que eso le hizo preguntarse por qué sentía él

algo tan positivo hacia alguien que rondaba por una casa de enemigos y demonios.

Pero, en ese momento, no tenía tiempo de pensar en ello, así que siguió avanzando, atravesando salas y pasillos; por suerte, a medida que se adentraba en la casa, iba oyendo a cada vez menos gente, y no vio a nadie.

El borracho libidinoso salió tambaleándose del callejón, arrastrando a su mujer. Mientras se rascaba las muchas heridas de la cara que le habían producido aquellas asquerosas avispas, el hombre señaló con la barbilla hacia una taberna al final de la calle. Rebuscó en el único bolsillo que le quedaba y sacó una moneda de plata, que luego empleó para rascarse la cara antes de dirigirse hacia allí.

—No tenemos suficiente para que yo también beba —protestó la mujer.

El hombre se volvió y le alzó la mano del revés; ella se echó hacia atrás para esquivarle. El borracho asintió satisfecho, e iba a seguir su camino cuando se fijó en la repentina expresión de confusión de su esposa. Le siguió la mirada detrás de sí y hacia arriba, hacia los aleros de un edificio donde vio una gran bola de tierra y, más alarmante, las criaturas semejantes a avispas zumbando alrededor.

—¡Eh, aléjate rápido! —le dijo a su esposa.

Pero él no fue lo suficientemente rápido.

La gran bola cayó del alero justo detrás de él y comenzó a desenrollarse alrededor de él y luego por encima, apagando sus gritos cuando se cerró a su alrededor como un capullo de insectos mordedores, imparables y crueles.

La mujer chilló y chilló. Otros fueron a mirar.

Pero nadie se acercó, y el viejo libertino se quedó allí, retorciéndose bajo el castigo de la manta viviente, gritando de dolor hasta que expiró de puro tormento, lo que lo dejó gritando eternamente en los reinos inferiores bajo la condena de la niña.

Regis abrió la puerta un poquito y vio el salón del segundo piso; una habitación muy grande y con una agradable decoración. A su izquierda, el fuego del hogar ardía con fuerza y la luz danzaba sobre el extraño objeto que colgaba del techo ante la chimenea.

El capullo de Entreri.

El halfling convertido en niña ahogó un grito y se dio la vuelta, mientras hacía señas a Dahlia para que se apresurase a reunirse con él.

Entró en la sala y se acercó sigilosamente al extraño paquete. No parecía seguir con vida, al menos por fuera, y se había cubierto de una costra que lo hacía parecer más un gigantesco nido de avispas que la especie de bola de tierra del principio.

—Debe de ser él —susurró Regis a Dahlia cuando esta se pegó a él.

—Es él —aseguró la elfa—. Ayúdame a cortarlo.

Regis recuperó su forma normal y sacó su daga. Se detuvo durante un instante y observó el arma al notar que las hojas laterales, las de forma de serpiente, no habían vuelto a crecer aún del todo. Si tenía que luchar, él aún no podía contar con sus espectros estranguladores aliados.

Antes de que pudiera decir algo, Dahlia lo agarró y lo alzó. Él intentó no tocar al capullo demoniaco, pero tuvo que apoyarse en él para mantener el suficiente equilibrio que le permitiera cortar la cuerda de la que este colgaba.

El capullo se estrelló contra el suelo, rebotó, pero no se abrió, y ni Regis ni Dahlia pudieron encontrar ninguna juntura.

—Córtalo —le dijo la mujer.

Con cuidado, Regis puso la punta de su daga mágica sobre la extraña sustancia. Esforzándose por controlar su movimiento, porque no quería cortar al hombre que había dentro, apretó y deslizó el arma.

El filo era bueno, pero ni siquiera dejó una marca sobre ese extraño material.

Regis miró a Dahlia y se encogió de hombros, impotente.

Ella le sacó la daga de la mano y se tiró sobre el capullo, cortando, y cuando vio que no llegaba a ninguna parte, comenzó a acuchillar la cosa con furia, desesperada por liberar al hombre al que amaba.

Pero no consiguió ni hacerle una marca.

—Bueno, qué conveniente casualidad —oyó Regis desde la puerta, y cuando Dahlia y él se volvieron se encontraron con un par de mujeres Margaster, Inkeri y Alvilda, entrando en la sala.

¿Caigo? Ruedo .

¿Porquémeduelenaúnlaspicadas? ¡Tantasynoestoyinsensible!

Dolormengua… ¿porquéno?

No puedo moverme…, no. ¿Por qué aún vivo?

¿Vivo?

Avispasdentrodelanariz… suben, pican… Boca… No puedo cerrar la boca .

Sinruido, sinmoverme, sinnada, nadanadanadanada. Dolor. Solo dolor. Picadasymordizcos. Patitas corriendo y picadas .

Calmacalmacalma… calma… relájate .

¿Porquéaúnduelenlaspicadas?

Calmacalma… calma. Piensa .

¡Dolor!

¿Muertejusta?

Sharon caminó tranquilamente hasta el capullo caído sobre los adoquines del callejón y asintió. Su trabajo ni le gustaba ni le disgustaba.

Porque no era realmente su trabajo.

A fin de cuentas, el hombre se lo había hecho solo, y en ese momento había llegado enfrentarse a la verdad de sí mismo de la manera más brutal y dolorosa.

Sharon oyó a la mujer sollozando detrás de ella, en la entrada del callejón, así que se volvió y le ofreció una sonrisa; luego regresó rápidamente a la Casa Margaster.

—Me encanta cuando me traen la cena sin pedirla —susurró Inkeri Margaster.

—¡Sácalo de ahí! —ordenó Dahlia mientras estampaba su bastón contra el suelo y activaba hábilmente sus controles mágico-mecánicos para dividirlo en tres partes. Un palo de tres secciones. Cogió la central y la puso ante sí.

Inkeri se rio de ella.

Regis se lamió los labios, nervioso. Pensaba que sabía qué esperar de Inkeri, porque la había visto transformarse en un demonio glabrezu en las cuevas bajo el palacio de lord Neverember en la Ciudad de Neverwinter. Alzó la ballesta que le colgaba del chaleco y apuntó primero a Inkeri.

Pero movió el brazo, dudando de poder afectar al glabrezu y con la esperanza de poder derrotarlo entre Dahlia y él, y finalmente disparó a Alvilda, a la que ya había dejado inconsciente una vez antes.

Esta ahogó un grito cuando la saeta la alcanzó, y cayó hacia atrás. Al mismo tiempo, Dahlia hizo rodar las dos secciones de los extremos de su palo triseccional, mientras movía la sección central hacia delante y hacia atrás, de modo que las dos externas chocaban de vez en cuando, porque así era como la Aguja de Kozah creaba su poderosa energía eléctrica.

Pero al mismo tiempo, Inkeri se transformó, de repente, y no en un demonio glabrezu, como Regis se esperaba, sino que fue ensanchándose con una capa de pelo naranja cubriéndola y rasgos faciales de aspecto simiesco. Antes de que Regis y Dahlia pudieran digerir la transformación, el demonio que era Inkeri saltó, cubrió con facilidad los siete metros que lo separaban de los dos intrusos y cayó entre ellos dos, haciendo tambalearse a Regis y a Dahlia.

—¡Acaba con el otro! —le gritó Dahlia a Regis. La hábil guerrera realizó una controlada voltereta y acabó de pie; usó su palo triseccional a la defensiva cuando el enorme Barlgura iba a matarla. Sus manos se movían furiosamente por arriba y por abajo, y los extremos de los palos golpeaban las garras extendidas del demonio, lo que le provocaba aullidos de dolor.

Pero Dahlia no iba a vencerle, o eso creía Regis, así que corrió hacia Alvilda, mirando de nuevo desesperadamente su daga para ver si las serpientes habían vuelto a crecer.

Regis no quería matar a Alvilda. La había conocido, había cenado con ella, bebido con ella, conversado con ella y aunque no había tenido nunca la intención de acostarse con ella y su encuentro con ella había sido puramente para conseguir información, esa mujer escandalosa y divertida le había caído bien, o al menos no le había desagradado.

Así que esperaba que el veneno narcótico drow la dejara fuera de combate antes de que él llegara con su florete.

Pero no, en vez de eso, pasaron otras dos cosas. La puerta de la sala se abrió y entró la niña de los ojos blancos, aun sonriendo.

Y Alvilda dejó de ser humana con crujidos de huesos y cambios de forma, los hombros se le ensancharon y se le alzaron, la nariz y la boca se le estiraron para formar un hocico, le crecieron grandes dientes y unas pinzas gigantes que le rompieron el vestido mientras le crecían dos brazos más.

Regis casi se desmaya. Intentó llamar a Dahlia, pero solo le salió un gallo. Miró su florete, un arma muy inútil en ese momento, y supo que le sería imposible derrotar a ese enorme monstruo.

Dahlia presionó con su palo triseccional golpeando al enorme Barlgura y formando arcos de rayos que le quemaban el pelaje naranja y lo mantenían a raya. No le estaba haciendo mucho daño, realmente, pero siguió presionando, intentado encontrar algún espacio, alguna manera.

El demonio saltó en el aire, por encima de ella, y mientras Dahlia

lo seguía con la mirada cogió la Aguja de Kozah por el extremo con una mano y la sacudió como un látigo para que el otro extremo provocara otra descarga.

Barlgura desapareció; se volvió invisible tan de repente que, por un segundo, Dahlia tuvo que recordar qué estaba haciendo. Pero rápidamente se rehízo y corrió para seguirle el salto, tratando de suponer dónde aterrizaría. Oyó el golpe cuando bajó a unos cuantos pasos por delante, pero volvió a saltar inmediatamente. Y esta vez ella fue incapaz de seguirlo.

Giró en redondo, moviendo el palo para tratar de mantenerlo a raya, y sí que le alcanzó a acabar el giro, pero ¡demasiado cerca! Porque el demonio había reaparecido a su lado y su enorme puño fue a machacarla.

Dahlia alzó el brazo para bloquearlo, notó que se le quebraba el hueso del antebrazo y se encontró volando hacia atrás. De algún modo consiguió colocar el cuerpo correctamente para absorber el impacto de la caída, pero aun así cayó rodando, haciendo muecas de dolor, tratando de ponerse en pie y prepararse.

Porque el demonio avanzaba hacia ella.

Adormilada por el veneno, Alvilda notó que el demonio se alzaba en su interior, haciéndose con el control. Esa vez lo notó diferente, porque se encontró en una extraña fuga disociativa, como si fuera ella la que perpetrara las acciones, pero tampoco lo fuera, una extraña dualidad que despertó en ella la idea de que el demonio no era una entidad separada.

Que ella era el demonio.

Miró al halfling que avanzaba, al que conocía por el nombre de Regis Topolino, de Viñas Sangrantes, una cosita muy nimia, la verdad. Pero luego se abrió la puerta y Alvilda no pudo no prestar atención a la niña que entró.

Su niña.

Su querida y pequeña Sharon.

Ella miró al halfling y sonrió, y, a pesar de su situación claramente desesperada, Alvilda notó que Regis se calmaba profundamente ante la presentación del dictamen de la niña.

El dictamen agradable de Sharon.

Alvilda no lo entendía, pero se esforzó por detener las pinzas asesinas del demonio.

Oyó el rugido del glabrezu. Reverberó por todos los puntos de su cuerpo y su mente. La rabia más profunda, más asesina, más malvada

y exigente.

—No pasa nada, mami —dijo Sharon, y esas palabras golpearon a Alvilda como un rayo.

Y se despertó como de un sueño.

El glabrezu rugió.

Alvilda Margaster, la madre de la niña en la puerta, que había sido tan corrompida, rugió más fuerte.

El enorme demonio glabrezu saltó.

La sangre abandonó el rostro del halfling.

Pero el demonio pasó por encima de Regis y aterrizó en una carga arrolladora, ¡cerrando las pinzas sobre la cintura y el cuello de Barlgura!

La habitación tembló, la casa se sacudió bajo el forcejeo de los dos poderosos demonios; las pinzas del glabrezu hacían profundos cortes; los puños de Barlgura golpeaban al monstruo con cara de perro.

Dahlia no quiso perder la oportunidad y chasqueó su palo triseccional en el rostro de Barlgura; incluso se le llevó un grueso colmillo con un golpe. Cuando los dos se fueron de lado, ella recuperó el palo y comenzó de nuevo ese movimiento giratorio para crear más potente carga eléctrica, luego la selló en un único bastón de nuevo. El brazo izquierdo, roto, le palpitaba dolorosamente, pero no podía dejar que eso la ralentizara. No en ese momento.

Barlgura se levantó arrastrando con él al glabrezu y con sus dos enormes manos aferrando la pinza que le rodeaba el cuello. Los cordados músculos se le hincharon con el esfuerzo, pero Barlgura consiguió abrir esa pinza y siguió tirando hasta partir la base de la garra y conseguir un grito del glabrezu.

La lucha iba a acabarse pronto, así que Dahlia atacó con dureza y puntería; le dio con la base del bastón directamente a Barlgura en el rostro, luego retorció brillantemente el palo hacia abajo para meterlo por debajo del pesado collar de su adversario. Luego, soltó la energía, un rayo que lanzó la cabeza del demonio hacia atrás por la pura fuerza e hizo saltar en añicos la cadena de metal que sujetaba el rubí filacteria, lo que dejó a Barlgura momentáneamente atontado.

El rubí voló hacia un lado y Inkeri Margarte instintivamente se hizo con el control de la atontada criatura; de repente, la enorme forma cambió a la de una humana, aunque solo brevemente.

Pero lo suficiente para que el vencido glabrezu lanzara el brazo con la pinza rota hacia arriba y horizontalmente, y que una parte de la pinza le cortara el cuello, ya rajado, a la mujer.

Inkeri y Barlgura comenzaron a revertir de nuevo a la forma demoniaca, pero demasiado tarde, y la bestia cayó hacia un lado, casi decapitada, con su forma atrapada entre humana y demonio.

El glabrezu saltó para enfrentarse a Dahlia, pero tanto el demonio como la elfa se echaron hacia atrás y se detuvieron cuando la niña pelirroja se metió entre ellos.

—Dame tu collar, mami —dijo con toda dulzura.

El glabrezu se estremeció mientras los dos grandes seres en su interior luchaban por el control.

La niña fue directa hacia él, y con sorprendente destreza y unos dedos muy hábile, le sacó la cadena de plata de la que colgaba la lechosa piedra lunar.

El glabrezu se estremeció, la niña se fue hacia atrás y cayó al suelo, luego se puso al lado de Dahlia, que comenzó a apartarse amedrentada, hasta que se fijó en una segunda niña quieta en la puerta, sonriendo.

La niña a su lado alzó la filacteria.

—Mátalo, mami —susurró.

El demonio se encogió, se transformó en Alvilda, luego otra vez en el glabrezu, luego fue Alvilda de nuevo y, en ese momento, la piedra lunar en la cadena de plata destelló de repente al recibir el espíritu.

Alvilda Margaster cayó hacia atrás.

La niña junto a Dahlia volvió a ser Regis. Inmediatamente, metió la mano en su bolsa mágica y sacó un tarro lleno de algún líquido negro. Sacó el tapón y dejó caer la filacteria dentro, luego rápidamente volvió a poner el tapón y lo selló.

Dahlia iba a acabar con Alvilda, pero Regis le cogió el brazo.

—¡No!

—No puedes…

—No, te lo ruego —pidió el halfling—. Ella no representa ninguna amenaza. —Tiró del brazo de Dahlia con todas sus fuerzas, reteniéndola.

Dahlia rugió.

—¿Y qué hay de ella? —preguntó, indicando la niña a la puerta.

Oyeron ruidos en el pasillo; sin duda, serían los guardias de la casa.

—Todos le tienen miedo a la niña, pero no durará —razonó Regis —. ¡Vamos! ¡Corre!

Regis saltó sobre el capullo caído. Asustado, pero sin más opciones, se agachó y se lo cargó al hombro, luego avanzó sobre piernas temblorosas hacia la gran ventana que daba a la puerta

principal de la casa, un piso más abajo.

Dahlia le ayudó todo lo que pudo, limitada por el dolor, y cuando llegaron a la ventana, no se entretuvo buscando el pestillo; simplemente, la golpeó con la Aguja de Kozah y liberó el rayo que le pudiera quedar, suficiente para resquebrajar la ventana con un dibujo como el de una telaraña, que luego fue dejando caer trozos de vidrio a los adoquines de abajo.

Eso causó un aullido desde el pasillo de más allá de la sala.

—¡La puerta principal! —gritó más de una voz.

Regis saltó rápidamente al alfeizar y siguió empujando.

—Perdóname —susurró, y dejó caer el capullo, luego bajó del alfeizar tras él e hizo un guiño de dolor al oír el desagradable *plaf* por abajo.

Una frenética Dahlia fue bajando tras él, maldiciendo y prometiéndole gran dolor, pero el capullo continuaba intacto.

—¡El carruaje! ¡Rápido! —le dijo Regis.

Volvió a empujar el capullo.

—Oh, esto te lo voy a cobrar —masculló pensando en el peligroso hombre que había dentro—. Si aún estás vivo.

Curiosamente, realmente esperaba que Artemis Entreri siguiera vivo, lo esperaba más de lo que se hubiera imaginado.

Dahlia llegó con el elegante carruaje, saltó del pescante y abrió la puerta; luego, ayudó a Regis a meter dentro a Entreri. Regis fue más rápido que ella en subir al pescante y sacudió las riendas; los caballos ya corrían por el camino adoquinado cuando la puerta delantera se abrió de golpe y los gritos comenzaron a sus espaldas.

Caigo…, caigo… ¡caigocaigocaigo!

Sin ruido, sin movimiento, sin nada, nadanadanadanada. Dolor. Solo dolor. Pero sololaspicadassololaspicadas. ¿Porquésololaspicadas? Mordizcosypicadas. Patitas corretando y picadas .

Calmacalmacalma…, calma…, relax .

¿Porquéaúnduelelaspicadas?

Calmacalma…, clama. Piensa .

¡Dolor!

Alvilda Margaster estaba sentada en el suelo contra una silla volcada, temblando y llorando.

—No tengas miedo, mami —dijo Sharon; Alvilda la miró y ahogó un grito.

¡Su niñita volvía a tener los ojos grises!

Pero detrás de Sharon había otro doble que salía por la puerta, la misma niña, con los tirabuzones pelirrojos botando.

—No tengas miedo, mami —le aseguró Sharon—. Es mi amiga.

—Es un monstruo —respondió una confusa Alvilda.

—No, mami. Me enseña. Me muestra cosas. Es mi amiga.

Alvilda la miró boquiabierta, horrorizada.

—Como me dijiste de tío Brevindon.

—¿Tío Brevindon?

—Sí, mami.

—Que era… —Alvilda se detuvo, asombrada, pensando en lo que había oído en la puerta del dormitorio de Sharon—. ¿Que es tu mentora? —preguntó Alvilda, al recordar los murmullos.

—¡Sí! —exclamó Sharon—. Me muestra cuando soy buena o mala. Quiero ser buena, mami.

—Mentora… Atormentadora —susurró Alvilda para sí, anonadada y confusa. Miró hacia la puerta con la boca abierta.

Regis redujo la velocidad del carruaje por las calles de Aguas Profundas, sin querer llamar la atención. Los Margaster se habían quedado muy atrás.

¿Adónde podía ir? Se preguntó el halfling. ¿Debía llevar al Entreri en el capullo a los señores de Aguas Profundas? ¿Qué señores? ¿En quién podía confiar en esa ciudad?

—¿Yasgur? —preguntó Regis mientras cogían el bulevar principal con las puertas de la ciudad ya a la vista.

—Estoy con vosotros —oyeron los dos; era una voz de niña portada por la brisa nocturna. Regis se puso en pie, Dahlia se volvió y se alzó, y ambos miraron por encima del techo del carruaje. En la distancia, vieron a una niña de cabellos rizados en un vaporoso vestido blanco que flotaba bajando por el camino. Dahlia cayó, jadeante, apretándose el brazo, pero claramente más alterada por la impresión que por el dolor.

—El látigo, el látigo —le imploró a su compañero.

—No nos hará nada —afirmó Regis, pero estaba incluso más sorprendido que Dahlia por la seguridad que había en sus palabras. Aun así, él eso creía y vacilaba.

Frustrada por la lenta respuesta de Regis y con un rugido de dolor, Dahlia le sacó las riendas de las manos y las sujetó sin fuerza en la mano del brazo roto, luego le cogió el látigo al halfling y lo aplicó sin miramientos sobre los dos caballos negros que tiraban del carruaje.

Y corrieron saliendo de Aguas Profundas y por el camino del norte.

—Dámelas —le pidió Regis—. Con el brazo así, no puedes.

Dahlia lo miró incrédula y amenazante, pero lo cierto era que no podía discutírselo. Dolorida y angustiada, la elfa se cedió las riendas, luego se sentó en el pescante y se esforzó por relajar la respiración. Se cogió el brazo roto con la otra mano para tratar de mantenerlo firme mientras el carruaje botaba por el camino.

Aun conseguía reprender a Regis cada vez que este permitía que los caballos bajaran el ritmo.

Dolor… Picadasmordiscos .

Corretean. En mí, sobre mí .

¡Dolor! Calma .

¡Dolor! Calma .

Calmacalmacalmacalma. Unesconditeunlugarprofundo…, calma .

Disminuye, lejos, marcha… vete .

26
Por abajo

—La matrona Zhindia Melarn ganará —dijo Sos'Umptu Baenre a su hermana, la Madre Matrona Quenthel Baenre, la mañana del día en el que se iba a reunir el Consejo Regente.

—¿Una suposición o una certeza?

—Gromph lo ve así —informó Sos'Umptu—. Desactivó los portales mágicos a Gauntlgrym porque lo sabe. Los poderes reunidos contra el rey Bruenor y Luskan son demasiado formidables, y a la Matrona Zhindia la acompañan un par de sirvientas y de recuperadoras.

La Madre Matrona suspiró y asintió, porque ya conocía estos últimos detalles.

—La Matrona Zhindia ganará, la Casa Melarn se llevará toda la gloria y regresarán aquí a la cabeza de un ejército de demonios.

—¿Crees que se atreverá a amenazar a la Casa Baenre? —Quenthel trató de hablar con seguridad, intentó mostrar incredulidad ante esa simple mención de tal acto. Sin embargo, sintió que no lo había logrado y, cuando miró a Sos'Umptu, vio que su hermana compartía sus dudas. Sos'Umptu era una de las drow más poderosas de Menzoberranzan. Era la suma sacerdotisa del Atrio de la Diosa, una catedral pública que había creado ella misma y que cada vez tenía más influencia entre la gente común y las casas menores de la ciudad. Continuaba como directora de Arach-Tinilith, la academia drow de sacerdotisas, y aún era la primera sacerdotisa de la Casa Baenre, al menos hasta que Quenthel pudiera acabar de preparar a su hija Myrineyl para ocupar esa posición. Y Sos'Umptu se sentaba en el Consejo Regente como el Noveno Asiento, una jugada sin precedentes de la Madre Matrona para mantener el Consejo a su favor.

—No creo que tenga que hacerlo —contestó Sos'Umptu—. Su heroicidad en la superficie y en Gauntlgrym pondrá su casa por encima de todas nuestras aliadas, y la evidente bendición de lady Lloth puede hacer que estas reconsideren sus alianzas. El orden de Menzoberranzan se sacudirá hasta sus cimientos, y más aún porque a

los herejes Drizzt y Zaknafein se les permitió salir libres de nuestras mazmorras.

—Fueron liberados bajo la palabra de Yvonnel —le recordó la Madre Matrona Quenthel. Lamentó esas palabras en cuanto las hubo pronunciado, porque, sin duda, la hacían parecer menor, debilitada. Porque, a fin de cuentas, ¿cómo podía alguien salir libre de las mazmorras de la Casa Baenre sin que lo ordenara Quenthel?

—¿Y dónde se encuentra ella ahora? —preguntó Sos'Umptu, encogiéndose de hombros—. Poco importa.

—Entonces, ¿qué propones?

—Que nos unamos a la campaña de la Matrona Zhindia —contestó Sos'Umptu.

De repente, la Madre Matrona Baenre se sintió insignificante. ¡Con qué rapidez podían cambiar las cosas en las Ciudad de las Arañas! Solo unos meses antes, después de la caída de Demogorgon en las puertas de la ciudad, la Casa Baenre había parecido más segura que nunca en su lugar, en lo alto de la jerarquía.

La Casa Melarn, siempre una molestia, había sido apaleada y bajada de rango. Quenthel había dirigido el Consejo Regente para mantener a sus aliadas más cercanas en posiciones de gran poder; incluso había reinstaurado la Casa Xorlarrin bajo la Matrona Zeerith, lo que le había dado una aliada casi tan poderosa como la segunda Casa, Barrison Del'Armgo, y la Matrona Mez'Barris, quizá su única auténtica rival.

Sin embargo, a pesar de todo eso, la Madre Matrona Quenthel Baenre comprendía la vulnerabilidad de ese plan. Esa gran Casa, la Casa gobernante de Menzoberranzan durante milenios, se hallaba en una peligrosa transición generacional. Todas las hijas de la Madre Matrona Yvonnel Baenre habían muerto excepto Quenthel y Sos'Umptu. Y de los dos hijos que quedaban de la gran Yvonnel, Gromph, aunque quizá fuera su aliado, ni siquiera estaba en la ciudad y Jarlaxle nunca había sido realmente parte de la Casa Baenre, para empezar.

Cuando miró a la única otra persona presente en la estancia, Quenthel recibió un intenso recordatorio de esa situación, porque allí se hallaba Minolin Fay Baenre, una débil sacerdotisa que solo era miembro de su corte porque había tenido a la hija de Gromph.

Ya hacía varios años que la Madre Matrona Quenthel sabía que tenía que ganar tiempo hasta que los muchos jóvenes nobles prometedores de la Casa Baenre pudieran asumir totalmente sus posiciones. Por tanto, había debilitado la Faerzress para traer hordas de demonios a Menzoberranzan, esquiando así cualquier posible

intento de las casas rivales de hacerse con el poder. Por esa misma razón, había financiado el Atrio de la Diosa y elevado a Sos'Umptu a una posición de gran poder. También por eso había reconstruido la Casa Do'Urden como una reencarnación de la Casa Xorlarrin, y había reinstaurado a su aliada más importante, la Matrona Zeerith, la cual odiaba profundamente a la Matrona Mez'Barris.

Sin embargo, ¿se mantendría siquiera esa rivalidad si Zhindia Melarn regresaba a Menzoberranzan después de tal tremenda victoria en la superficie, con los herejes entregados a Lloth, Gauntlgrym conquistado (después de que el rey Bruenor se la hubiera arrebatado a Zeerith Xorlarrin, haciendo fracasar el intento de la Madre Matrona Quenthel de que los Xorlarrin mantuvieran ese complejo para usarlo como una ciudad satélite de Menzoberranzan, nada menos), y con una horda de demonios como aliados?

—¿Llamamos a Gromph? —sugirió Sos'Umptu.

—No —respondió la Madre Matrona sin vacilar—. Si se ha rendido a la Matrona Zhindia, entonces, no podemos confiar en él. La Sacerdotisa Sos'Umptu asintió obediente; luego, a pesar de su legendaria impasibilidad, hizo una clara mueca cuando Quenthel añadió—: Claro que, de todas maneras, no es que nunca haya confiado en nuestro hermano homicida.

A fin de cuentas, Gromph había tratado de asesinar a Quenthel en más de una ocasión cuando su hermana Triel se sentaba en el trono de la casa como Madre Matrona Baenre.

—No —repitió Quenthel, asintiendo, porque estaba comprendiendo muchas cosas—. No, tú —dijo, señalado a Minolin Fey —, ve a la Casa Barrison Del'Armgo e informa a la Matrona Mez'Barris de que hablaré con ella en privado hoy mismo, antes de la sesión del Consejo.

Sos'Umptu y Minolin Fey intercambiaron una mirada escéptica.

—Marcharemos —le dijo la Madre Matrona Quenthel—. Todas marcharemos. Y a Minolin Fey le dijo secamente—: ¡Ve! —Y la mujer salió corriendo de la estancia.

—¿Qué estás pensando, Madre Matrona? —se atrevió a preguntarle Sos'Umptu cuando las hermanas se quedaron solas.

—Hace mucho tiempo, nuestra madre, la gran Yvonnel la Eterna, la primera y magnífica Madre Matrona Baenre, intervino en un asunto relativamente menor que tenía que ver con el intento de asesinato de un maestro de armas de una casa relativamente menor, llevado a cabo por otra casa supuestamente menor.

Sos'Umptu no lo recordaba.

—A ti no se te incluyó en la discusión o la organización —le dijo

Quenthel—. Todo quedó en manos de Gromph, Triel y de mí misma. El maestro de armas al que salvamos era Zaknafein Do'Urden. La que planeaba el asesinato no era otra que la Matrona Soulez Armgo, la madre de la Matrona Mez'Barris.

—Sigo sin entender.

—Una extraña coincidencia, dado donde nos hallamos ahora, ¿no crees?

—¿Piensas que es más que eso? —preguntó Sos'Umptu, con claras dudas—. ¿Crees que todo estaba predestinado? ¿Todo esto? ¿Con tal anticipación como para saber que Zaknafein sería el padre del hereje Drizzt? Eso es…

—No —le interrumpió la Madre Matrona Quenthel—. Pero quizá se hizo sabiendo que la chispa se hallaba en Zaknafein antes que en Drizzt.

Sos'Umptu negaba con la cabeza.

—Los rezos de la Madre Matrona Yvonnel a Lloth nos condujeron a ese lugar en aquella noche lejana para interferir con los planes de los Armgo. Eso lo sé en mi interior.

Sos'Umptu inclinó la cabeza respetuosamente al captar que le recordaba que Quenthel había recibido los recuerdos de la Madre Matrona Yvonnel Baenre. No se los habían explicado o mostrado, sino que un ilícido se los había implantado en la mente a Quenthel y, por tanto, ya eran tanto sus recuerdos como lo habían sido de Yvonnel.

—O quizá es una simple coincidencia —admitió la Madre Matrona Quenthel—. Pero, aun así, ver dónde nos ha llevado eso con Zaknafein y con la Matrona Mez'Barris es realmente remarcable.

—No somos una nación numerosa ni una ciudad muy poblada —le recordó Sos'Umptu—. Lo que puede parecer una coincidencia podría no ser más que simple proximidad.

—Aconsejas sabiamente, como siempre —repuso la Madre Matrona—. Aun así, aquí estamos. No podemos permitir que la Matrona Zhindia gane y regrese triunfante en una gloria sin compartir.

—Así que la Casa Baenre machará, ¿no?

—Menzoberranzan marchará —le corrigió la Madre Matrona—. Con todo su poder.

El bárbaro mordió la tira de metal envuelta en tela, sin hacer más sonido que un gemido cuando la oscura sacerdotisa elfa presionó con fuerza la línea de la herida, y bolas de pus blanca le saltaron entre los dedos. Los músculos del hombro, el cuello y el brazo de se le hincharon y se flexionaron hasta el límite.

Rápidamente, Dab'nay lanzó un conjuro que envió curación purificadora a la herida abierta. Luego se apartó, con una mano sobre el hombro de Wulfgar mientras le ayudaba a inclinarse para vomitar en el cubo que le había puesto delante.

A pesar de toda su fuerza y tamaño, de repente, Wulfgar pareció muy frágil, y la baba oleosa que siguió a su vómito fue acompañada de gruñidos de frustración absoluta.

—Estoy haciendo por ti todo lo que puedo —le soltó Dab'nay.

Él asintió y volvió a vomitar.

—Y solo porque Kimmuriel me ha ordenado hacerlo —añadió ella.

Wulfgar le dedicó un momento a recuperarse, limpiarse la boca y asegurarse de que no tuviera más vómito en camino.

—Solo llévame a la Torre, te lo ruego, y al portal para que pueda reunirme con mis amigos en Gauntlgrym.

—No puedes —le informó Dab'nay.

Se abrió la puerta y Beniago entró en la sala.

—Los portales están cerrados —afirmó, y era evidente que los había estado escuchando. Hizo un gesto a Dab'nay, la cual se alegró de marcharse.

—Entonces, Gromph me enviará.

—No lo hará. Ha sido él quien ha cerrado los portales. Ha declarado la neutralidad de la Torre en esta lucha.

—¡Entonces, algún otro mago! —exclamó Wulfgar con toda la fuerza que pudo reunir.

—Nadie te hará ese favor —indicó Beniago—. La Torre es neutral.

—¡Pues, Kimmuriel!

Beniago se encogió de hombros.

—¿No tengo ninguna forma de llegar a Gauntlgrym?

Otro encogimiento de hombros del drow, que seguía con su disfraz de humano pelirrojo.

—¿Puedes tenerte en pie? —le preguntó con una risita.

—En un momento —le aseguró Wulfgar.

—Entonces, podrías ir por los túneles de la Infraoscuridad o por tierra abierta, pero, de cualquier forma, casi seguro que te matarán antes de que llegues al complejo enano. E incluso si no es así, ¿cómo vas a entrar? Gauntlgrym está rodeado de un ejército de demonios y drow hostiles.

—¡Kimmuriel podría meterme!

Beniago volvió a encogerse de hombros, luego se apartó porque Kimmuriel había entrado por la puerta.

—Estás vivo gracias a mí —afirmó Kimmuriel.

Wulfgar lo miró mal, pero no pudo negarlo.

—No te he mantenido vivo porque me importe que estés vivo o no —añadió el drow.

—Jarlaxle te dijo que me protegieras.

Kimmuriel resopló.

—Eso no importa. Ahora estás aquí y he enviado a una sacerdotisa a curarte porque deseo tu asistencia.

—Entonces, prométeme ese viaje a Gauntlgrym.

—No. Pero me ayudarás.

Wulfgar entrecerró aún más los ojos.

—Sospecho que deseas matar a Brevindon Margaster y al demonio que lo controla incluso más que yo —aventuró Kimmuriel.

Eso hizo que Wulfgar se echara hacia atrás y abriera los ojos, sorprendido.

—Estás rodeado de poderosos aliados, poderosos guerreros.

—Dudo que ninguno de ellos pudiera propinar el golpe físico que deseo.

Wulfgar pensó en eso durante un instante, luego asintió.

—Guíame.

Pero Kimmuriel negaba con la cabeza.

—Hay mucho que debe organizarse a nuestro alrededor en Luskan —explicó—. Cuando se organice como preveo, te llamaré. Hasta entonces, sana. Dudo que sobrevivas a nuestro ataque.

Eso hizo que Wulfgar mirara hacia atrás con curiosidad.

—La muerte de ese demonio que dirige el ataque sobre Luskan bien valdrá tu sacrificio, si eso llega a pasar —dijo Kimmuriel—. Estoy seguro de que estarás de acuerdo conmigo.

—Lo estoy —contestó Wulfgar después de pensarlo un instante.

—Ah, un auténtico guerrero, como sospechaba. Morir no te asusta…

—Ya he muerto antes —le interrumpió Wulfgar.

Kimmuriel lo miró sorprendido durante un instante, y Wulfgar sonrió mientras seguía adelante, porque un detalle así no iba a ser lo suficientemente importante para que el drow se molestara en pedirle que se lo explicara.

—Tu honor es mucho más importante, y perderlo sería peor que la muerte —aventuró Kimmuriel—. Así que te ofrezco la oportunidad de dar un gran golpe a favor de tus amigos en el sur, y, sí, por Jarlaxle y por nosotros, los drow que gobernamos en Luskan. Pero corres un gran riesgo. Ya has sentido el mordisco de la espada de Brevindon.

—Dame la oportunidad de un ataque —replicó Wulfgar—. Y no fallaré por segunda vez.

—Al menos, no será sobre un barco que estúpidamente hundiste con nosotros dentro —soltó Kimmuriel, seco, mientras salía de la estancia.

Wulfgar se quedó sentado solo, tratando de encontrar su centro, tratando de expulsar la fiebre, el pus, el dolor. Cuando la puerta se abrió de nuevo, alzó la mirada y se encontró a Bonnie Charlee entrando.

—Mataré a Brevindon Margaster y al demonio elfo de piel roja que alberga en su interior —le dijo Wulfgar con total determinación, antes incluso de que ella pudiera comenzar a formular las muchas preguntas que era evidente que se planteaba.

—Pareces muy seguro —repuso.

Wulfgar asintió con la cabeza, y el movimiento le provocó otra sesión de vómitos.

Se hallaba en su propia sala del trono, pero la Matrona Mez'Barris no podía evitar sentirse un poco superada por el despliegue de poder que había ido a visitarla después de que se negara a reunirse con la Madre Matrona en su propio campo, en la Casa Baenre.

Cinco matronas, incluida Quenthel Baenre, y sus séquitos de poderosas sacerdotisas drow, magos y guerreros se hallaban ante ella; en el caso de la Matrona Zeerith Xorlarrin, se sentaban detrás de ella en un disco mágico decorado; en el de la Madre Matrona Baenre, se sentaba sobre un recargado trono de color púrpura y negro, un asiento portátil mucho más impresionante que el propio trono de la Casa Barrison Del'Armgo.

Mez'Barris se humedeció los labios mientras consideraba la oferta que habían puesto ante ella.

—Si muero, alguien me remplazará —le dijo a la Madre Matrona Baenre.

—Si yo muero, ya sabes quién me remplazará —replicó Quenthel.

Mez'Barris pensó en eso durante unos segundos, mirando a la sacerdotisa Sos'Umptu, la cual estaba decididamente junto a su hermana. Pero se dio cuenta de que no, Sos'Umptu no quería el manto de Madre Matrona.

—Yvonnel —respondió Mez'Barris, apenas capaz de escupir el nombre de la poderosa y poco usual hija de Gromph, aun una niña drow, pero en el cuerpo de una joven y con la autoridad, la sabiduría, la inteligencia y la experiencia de su tocaya…

—Yvonnel —confirmó la Madre Matrona.

—¿Acaso está en Menzoberranzan?

—Será mil veces tu pesadilla —continuó Quenthel, sin prestar atención a la pregunta—. Porque ella también participa en esto y recordará tu negativa. No te tolerará, Matrona Mez'Barris, ni tolerará los continuos juegos de tu Casa.

—¿Me estás amenazando con una guerra, Madre Matrona?

—Yo no. No tengo tal deseo. Pero estoy segura del camino que la Madre Matrona Yvonnel seguirá.

Mez'Barris miró a los nobles de su casa.

—Mil veces tu pesadilla —repitió la Madre Matrona.

—Y quizá yo tenga más que ofrecer.

Poco después, un vasto ejército salía marchando de Menzoberranzan, ayudado por la magia para acelerar su camino hacia las puertas inferiores de Gauntlgrym. Un ejército tal no había partido de la ciudad drow desde hacía más de un siglo, la última gran marcha de la gran Yvonnel la Eterna, Madre Matrona Baenre, en su deseo de conquistar Mithril Hall.

Las academias drow yacían en silencio; las casas drow, nobles y plebeyas, yacían en silencio.

Los túneles de la Infraoscuridad se despejaban ante ellos, porque ninguno de los habitantes de ese oscuro lugar quería enfrentarse a todo el poder de Menzoberranzan al completo.

27
El final

El vampiro Thibbledorf Pwent se hallaba sentado en el Trono de los Dioses Enanos, en el vacío salón de entrada de Gauntlgrym. Los enanos habían pasado corriendo en dirección a las cámaras más profundas, después de cerrar la entrada donde habían dejado caer un trozo del muro. En ese momento, ese muro temblaba y de él caían trocitos de piedra por los golpes que sufría del otro lado.

—Ah, dioses, ¿qué me habéis dado aquí? —preguntó el enano—. Llévame a casa, Moradin. Me tienes atrapado ente el corazón y el hambre. Eso, el hambre. Siempre está ahí…, o mejor llamarla sed. Dulce sangre.

A su derecha, el muro se derrumbó y la gigante araña golem lo atravesó correteando por el suelo, y se volvió de lado al llegar a la pared para atravesar la puerta que llevaba a los niveles inferiores.

Thibbledorf Pwent meneó la cabaza, sin si quiera saber qué podía significar eso. ¿Qué monstruo era ese?

Vio a los demonios entrando a raudales tras él. Sin duda, Bruenor y los otros habían sabido que eso sucedería, que el muro nunca podría resistir ante tal horda. ¿Por qué habían huido?

Para su sorpresa, le llegó el sonido de una terrible lucha, de repente, en las cámaras, justo más allá del salón de la entrada.

Pwent se levantó del trono y su forma corpórea comenzó a disolverse en simple humo incluso antes de llegar al suelo. El vampiro voló para investigar. No tardó en entender que los enanos que estaban luchando furiosamente contra los demonios en los corredores y las estancias de más allá habían dejado pasar a la araña demonio.

Pero ¿por qué?

Pwent voló hacia abajo y rápidamente alcanzó al golem arácnido gigante mientras correteaba por las rutas descendentes de Gauntlgrym, moviéndose con facilidad arácnida por las paredes de las cavernas inferiores de altos techos y hasta escupiendo unas hebras de telaraña en cierto momento para acelerar su descenso. Ni un solo enano se le enfrentó, ni una sola saeta de ballesta o una carga de

catapulta voló para interceptar la carrera de la araña.

Cuando llegaron a las estancias y los túneles inferiores, los ruidos de la batalla ser fueron perdiendo rápidamente por detrás. Pwent se dio cuenta de adónde se dirigía la araña y, en forma gaseosa, voló por delante del monstruo hacia la estancia más deseada, donde se hallaba la Gran Forja de Gauntlgrym.

No había ningún enano.

«Por la peluda barba de Moradin, mi rey, ¿qué estás haciendo?», pensó Pwent.

Se fijó en que la puerta de la cámara del primordial estaba más que abierta; en realidad, la habían sacado y por ella se dejaba ver el corto túnel que iba desde la sala de la forja al gran pozo que contenía a la bestia casi divina.

Pwent vaciló, pero la araña no, y corrió hacia ese pasillo chillando en alto, como si estuviera en una repentina y ansiosa persecución.

Pwent la siguió, pero antes de llegar a entrar en esa cámara, oyó un tremendo retumbo, a enanos gritando y una araña chillando, y cuando entró fue recibido por el destello cegador de un monstruoso rayo.

—Esto es un locura —señaló Zaknafein a Jarlaxle con los dedos, en el complicado código de manos drow. El mercenario se hallaba junto a él al fondo de una cámara de lo más maravilloso, una larga caverna bañada por un resplandor naranja; este estaba producido por los remolinos de fuego y lava de la bestia primordial que alimentaba las forjas de Gauntlgrym. Atrapada en una profunda sima que se extendía a lo largo de la media parte trasera de la estancia, a la derecha de Zaknafein, cuando este miraba a la esquina donde se hallaba la puerta de entrada, los movimientos de la bestia semejante a un dios mantenían la estancia en vibración constante. Los elementales del agua rodaban justo bajo el borde de esa sima, reforzados constantemente por las cortinas de agua que llovían desde lo alto del techo.

—Le pedimos al rey Bruenor que confiara en nosotros, así que nosotros deberíamos confiar en él —dijeron los dedos de Jarlaxle como respuesta. Bruenor se había ganado eso y más.

Zaknafein miró más allá de su amigo, al enano con el casco de un solo cuerno que cargaba con una pequeña rodela en una mano y un hacha con muchas muescas en la otra. Trató de apartar sus dudas, pero ¿cómo era posible que confiaran en un enano? ¡Y, para colmo, en

un enano de superficie!

Este mundo le parecía demasiado confuso al pobre Zaknafein. Había pasado toda su vida aprendiendo la verdad del mundo, pero comenzaba a comprender que esa era la verdad solo del mundo de los drow. Y era una verdad distorsionada por malas intenciones. Todo lo que había aprendido, no, no lo que había aprendido, sino lo que había llegado a conocer como la verdad, le había parecido antes como un nudo que comenzaba a deshacerse, como si su mundo estuviera a punto de revelarse por completo.

Un golpe más abajo, al otro lado de la puerta, en el fondo de la pared de la izquierda, le llamó la atención.

—Pues que así sea —masculló el maestro de armas drow, y se preparó para morir.

Bruenor había atraído a la araña hasta allí y había colocado en la pared de la derecha una línea de extraños artefactos con enormes ruedas; a los exprimidores los había llamado Bruenor.

A Zaknafein todo eso le resultaba ridículo. Incluso cómico, de no ser porque su vida estaba entre los que se hallaban en fila allí.

La araña entró violentamente en la estancia, llevándose trozos de la puerta y la pared por delante. Se resbaló un poco cuando trató de volverse y Zaknafein tuvo, por un pasajero instante, la esperanza de que se caería a la ardiente sima.

Pero, no, la araña siguió derecha hacia él, y supo que lo miraba.

Uno de los ojos de la bestia se encendió y un rayo de luz verdosa fue a por Zaknafein; por un momento, este sintió que se le detenía el corazón, pero de impresión y no por el rayo, porque el muro de fuerza invisible que Jarlaxle había levantado ante ellos cumplió con su función y detuvo el rayo del monstruo.

Pero la araña siguió adelante, centrada únicamente en Zaknafein.

Fue entonces cuando los equipos de enanos a lo largo del muro entraron en acción: cogieron los palos de los exprimidores e hicieron avanzar los pesados artefactos, atacando de costado el enorme golem demoniaco. Con rugidos y vítores, los enanos siguieron adelante; alzaron el costado de la araña con las angulosas placas frontales de las máquinas de guerra. Cuatro de las patas de la araña se agitaron por encima de la parte frontal de esos artefactos, tratando de agarrarse a algo, ¡y la poderosa recuperadora se tambaleó en el mismísimo borde del abismo!

Pero allí los enanos se atascaron, porque la araña se aferró al suelo, recuperó la estabilidad y contraatacó. Otro de sus ojos se arqueó con parpadeos de repentino poder. La cámara se sacudió con un atronador contragolpe.

El exprimidor más avanzado quedó destrozado y humeante, y su equipo se retorcía en el suelo, el objetivo del rayo del monstruo. La pesadilla abisal rápidamente consiguió la ventaja al volver sus ojos por encima de lo alto del exprimidor y cargar varios de ellos con un creciente poder.

—¡Por mi hijo! —gritó Zaknafein, acelerando mientras encontraba a las tientas su camino hacia el otro lado del muro de fuerza, espada en mano.

Cargó contra la recuperadora y la bestia se volvió de repente hacia él con los ojos chispeando de ansiedad y energía.

Una telaraña voló desde uno, pero Zaknafein se tiró de rodillas, se inclinó hacia atrás y consiguió deslizarse por debajo de la pegajosa trampa. El maestro de amas se levantó y siguió corriendo, decidido a completar esas últimas zancadas.

—¡Mi rey! —Un fuerte alarido llegó desde la izquierda y, a pesar de su concentración, Zaknafein no pudo evitar mirar hacia allí boquiabierto por una fracción de segundo al ver al más extraño de los enanos que podría haberse imaginado nunca, una auténtica bola de púas y filos, que corría, saltaba, incluso volaba, ¿volaba?, por encima de los esforzados equipos de los exprimidores. Se lanzaba con algún tipo de magia que Zaknafein no comprendía, directo hacia el costado de la cabeza de la recuperadora, con los espinosos puños por delante.

—¿Adónde pretendes ir? —preguntó Regis mientras el carruaje seguía botando por el camino. Después de pasarle las riendas a Dahlia, se había dejado llevar por una corta siesta de la que un bache especialmente potente acababa de despertarle—. Dudo que seamos capaces de encontrar el camino al interior de Gauntlgr…

El carruaje dio una sacudida hacia el lado. Dahlia soltó un gritó y se dio un bofetón en la mejilla.

—¿Qué? —preguntó Regis mientras trababa de ayudarla a reducir la velocidad de los caballos. Miró hacia abajo mientras cogía las riendas y vio una mancha negra en el pescante: el insecto al que Dahlia había golpeado, que aún daba vueltas como si tratara de echar a volar.

—¡Au! —repetía Dahlia una y otra vez, y Regis tuvo que tirar con toda su fuerza para evitar que el carruaje se fuera directo a la zanja paralela a la carretera.

Miró a Dahlia en cuanto pudo y la encontró dando manotazos, incluso con el brazo roto, a varios insectos parecidos a avispas que zumbaban alrededor de su rostro. Por un momento, Regis supuso que

debían de haber pasado por encima de algún nido de avispas a ras de suelo, pero luego vio con más claridad a uno de esos insectos con un rostro más de humano que de bicho, y supo que tenían problemas.

Entonces, oyó el zumbido de un enjambre detrás de sí, justo detrás de él, y se temió lo peor.

Tiró inútilmente de las riendas, porque el carro se había metido en el barro que bordeaba el camino.

—¡Corre! —gritó mientras saltaba del pescante como podía.

Dahlia saltó por el otro lado y rápidamente dividió su vara en un par de nunchaku, que hizo girar como colas de caballo espantando moscas; los volvió a unir con un golpe para crear esa carga eléctrica mágica. Hacía una mueca de dolor con cada contacto y el brazo roto le palpitaba atormentándola. De repente, el zumbido del enjambre se hizo más fuerte cuando la puerta del carruaje del lado de Regis se abrió y salió una nube de criaturas minúsculas.

Regis palideció, pero estas pasaron junto a él, sobrevolaron los caballos sin picar ni una vez y se lanzaron contra Dahlia.

Esta lanzó un grito y giró, juntando los nunchaku para liberar arcos de rayos mientas le picaban o mordían, o ambas cosas, repetidamente, hasta que, finalmente, cayó y rodó, agitando los brazos desesperadamente. Consiguió una gran descarga de electricidad, un golpe que salió de ella y también la golpeó, junto con las criaturas que la atacaban, y dejó una lluvia de muertos que caían sobre ella, que quedó temblando violentamente mientras se alzaba humo de su ropa.

El resto de los monstruos avispa huyó volando.

Regis corrió hacia ella y la ayudó a ponerse de rodillas, y así se quedó Dahlia durante un largo rato, sollozando, dolorida, con la cara hinchada y los ojos rojos.

—Tenemos que irnos —le rogó él.

Ella asintió con una mueca de dolor y se puso en pie trabajosamente, sujetándose el doloroso brazo.

—Han salido del carruaje —explicó Regis, y fue con ella hasta la puerta abierta.

En el interior, el capullo que envolvía a Entreri yacía inmóvil, aunque había caído del asiento y la mitad estaba en el suelo, incluido el extremo por el que había estado colgando del techo.

Dahlia sollozó, porque ese extremo del extraño sarcófago, cerca de la puerta, continuaba escupiendo las bestias avispa. A ella la habían picado docenas de veces y aún notaba el intenso dolor, pero en ese momento le resultó evidente que ¡esos pequeños monstruos llevaban días alimentándose de su amado!

Estrelló sus nunchaku en la punta de ese envoltorio, uno después

de otro, y envió los últimos rayos, friendo a los monstruitos antes de que pudieran salir y achicharrando el extremo del capullo. Su rabia superó su dolor, y arrastró el capullo fuera del carruaje hasta que este se desplomó blandamente sobre el suelo. Entonces, comenzó a tratar de rasgar el extremo quemado. Cogió un cuchillo del cinturón y lo acuchilló repetidamente, con saña, con desesperación.

—¡No! ¡No! —gritaba cada vez que se detenía para ver si había causado algún daño real al capullo.

—Dahlia —la llamó Regis a media voz—. Dahlia. Tenemos que irnos.

—¡Ayúdame! —le gritó ella.

—Dahlia, ahora no. Tenemos que irnos.

Ella lo miró con desdén, pero su furia se suavizó cuando se dio cuenta de que Regis no la estaba mirando a ella mientras hablaba, sino el camino por el que habían llegado ahí. Dahlia volvió la cabeza.

La niña de ojos blancos estaba flotando sobre el camino hacia ellos, sonriendo.

Sonriendo de un modo horrible.

—¡Ayúdame! —gritó Dahlia; cogió el capullo y trató de volver a meterlo en el carruaje.

—Entreri ya no está, Dahli…

—¡Ayúdame! —Su voz prometía muerte, y no era una amenaza vana. Entre los dos consiguieron meter el capullo en el carruaje y corrieron a subir al pescante; Dahlia se hizo con las riendas y azuzó a los caballos hasta que sacaron el carruaje del barro y de nuevo corrieron atronadores por la carretera.

Dahlia se desmayó poco después, agotada y dolorida.

Aguas Profundas ya quedaba muy atrás y los caballos estaban cansados, pero Regis los mantuvo trotando hacia el norte.

Zaknafein se preguntó qué enano loco era ese, porque el loco, el querido y valiente loco, se lanzó directamente al rostro de la recuperadora, y unas mandíbulas gigantes se cerraron sobre él. Entonces, recibió de llenó el siguiente rayo mágico del demonio golem, uno que comenzó a convertirlo en piedra.

Zaknafein no podía protestar, y su única esperanza era que lo que ya era la estatua de un enano pudiera ser capaz de bloquear cualquier otro rayo mágico.

Pero ¡no! Porque mientras Zaknafein se acercaba esos últimos pasos y lanzaba un fuerte tajo con las espadas a la pata más cercana de la araña, el extraño enano se transformó en una nube de humo.

Y luego volvió a ser un enano: de carne, no de piedra.

—¡Mi Pwent! —gritó el rey Bruenor no muy lejos, por detrás de Zaknafein.

—¡Mi rey! —gritó el enano Pwent en respuesta mientras se lanzaba contra los ojos del golem con sus guanteletes de púas. La araña protestó con un grito mientras intentaba apartarlo, y las docenas de enanos que manejaban los exprimidores le vitorearon y gritaron «Dale duro».

Pwent se dejó llevar totalmente por su furia, golpeando sin parar, sin prestar atención a las mandíbulas que de nuevo se cerraban sobre él. Zaknafein atacó rabiosamente la pata más cercana, intentado inutilizarla.

—¡Ah, perra! —gritó el enano.

Zaknafein miró hacia arriba. Los rayos se arqueaban entre los ojos de la araña, y el maestro de armas pudo notar que preparaba otro rayo explosivo. Lo vio en la cara del enano y también vio que este lo sabía: ¡ese valiente loco estaba condenado!

Sin embargo, justo antes de que el rayo saliera, un pegote de masa viscosa, verde y pegajosa voló entre el enano y la cara de la araña, y enganchó al enano con los brazos totalmente extendidos, al monstruo arácnido.

Zaknafein volvió la cabeza para ver de dónde había salido: Jarlaxle, el rey Bruenor y sus dos reinas corrían hacia él.

Un rey que corría hacia una muerte casi segura para ayudar a sus amigos.

Esa idea dejó anonadado a Zaknafein. ¿Qué Madre Matrona haría eso?

Y para mayor sorpresa, el rey Bruenor no parecía un enano en ese momento, sino un gigante, uno que crecía a cada paso.

Zaknafein tuvo que echarse a un lado cuando Bruenor cargó, corriendo con el escudo contra el primer exprimidor, golpeándolo con una fuerza tremenda, mayor que la presión de todos los otros enanos que lo empujaban.

Más arriba se fue la recuperadora, y los enanos presionaron por toda la línea hasta volver al monstruo de lado y luego del todo.

Y para abajo que se fue el monstruo, con el enloquecido Pwent aún pegado a él y varios exprimidores cayendo detrás. Uno le dio a la monstruosa araña cuando esta trataba de agarrarse a la pared; otro casualmente interceptó el hilo de telaraña que el monstruo había conseguido producir y lanzar.

Zaknafein se retorció y contorsionó; dejó caer las espadas para quedarse colgado por los dedos del borde de la sima.

Entonces, ¿esto es la muerte?

Así que esto es la muerte, el misterio, la desaparición, la aniquilación, la caída final, la conclusión del juego, el crujido del cuello al extremo de la cuerda, la cabeza que rueda desde el hacha del verdugo, el último aliento de los pulmones aplastados, el último trozo de entrañas arrancado. Peor que la vida, ¡ohascoohmierdaohmaditostodosportodalaeternida!

La pifia del final del sueño, nada bueno, todo susurros de palabrotas .

¡Mierdamierdamierdamalditaspalabrotastodo!

¡Mierda de vida! ¡Afortunado brevemente, tan brevemente, demasiado brevemente! ¿La alegría de Calihye, la calidez de Dahlia, el abrazo de Jarlaxle, el respeto de Drizzt? ¡Oh, mierda, no lo sé!, ¡ohascoohmierdaohmaditostodosportodalaeternida!

Vida, el sueño, puffff, acabó… y llenollenolleno de hedor, nariz hinchada. Solo hedor, siempre hedor. Niego el hedor, pero no, y ahora ¿soy culpable? ¿Cómo soy? ¿Qué justicia? Mundo desalmado de dolores débiles, iluminado de luna monocroma con días de sol demasiado cortos. Un parpadeo de luz. Solo un parpadeo. ¡Rápido! ¡Una imagen, un momento! ¡Robados!

¡Ohascoohmierdaohmaditostodosportodalaeternida!

¡Demasiado tiempo…, demasiado tiempo! Latidos de chispas, horas de odio y culpa .

Tanta sangre caliente en la muñeca, en el brazo, seca en los ojos .

Tanto veneno, tanto dolor .

Una esperanza, uno pide, solo una, pero no, no puedo morir para escapar al dolor…, ¡no! No, ahora lo sé, sin salida, y ahora solo hay desesperación-profundo vacío-oscuridad-oscuridad-eternamente. Mas allá de las picadas de mil millones de miles avispas, pequeños fuegos, dolor incesante…

El picor, el ardor, las imágenes destellodestellodestello, ¡Calihye! La víctima, la víctima, la víctima. ¡Dahlia! La víctima, la víctima, la víctima. ¡Jarlaxle! La víctima, la víctima, la víctima. Tantas, las víctimas. ¡Mis víctimas, tantas! ¡So sabías! ¡Drizzt, lo sabías! ¡Ohascoohmierdaohmaditostodosportodalaeternida!

Pero no .

No .

¡No!

¡No puedo!

¡Ojalá hubiera usado mi daga contra mí mismo! Sin existencia…, sin existencia…, eso, lo aprendo demasiado tarde, mi única salvación .

¡Ohascoohmierdaohmaditostodosportodalaeternida!…

Colgado del borde, Zaknafein miró hacia abajo, a través de la espesa niebla hasta el fulgor naranja del primordial de lava. Vio uno de los exprimidores romperse al chocar contra la pared, caer en la lava e inmediatamente arder en llamas. Vio a la araña golem caer sobre la espalda, gritando, arañando y tratando de lanzar un hilo de telaraña.

Una oscuridad que creyó que era una nube de humo, se alzó, pero entonces tomó la forma de un gran murciélago y voló subiendo desde el pozo.

La araña casi logra enderezarse, pero un zarcillo de lava se alzó por detrás de ella lo suficientemente cerca para que Zaknafein sintiera el repentino e intenso aumento de calor; luego rompió como una ola sobre el monstruo abisal y salpicó también al murciélago.

Los gritos pararon inmediatamente bajo la pesada sustancia derretida, y la lava se aplanó como si digiriera el golem.

Zaknafein trató de aguantar, trató de clavar una bota para ayudarse a subir.

Notó una mano cerrarse sobre la suya izquierda, luego otra sobre la derecha, y al alzar la mirada vio no a una sino a dos rescatadoras, las reinas de Gauntlgrym que lo cogían y lo subían.

Ya de pie sobre el borde, Zaknafein tuvo que digerir la escena que le rodeaba, con enanos que corrían de un lado para el otro para ayudar a sus heridos, y había muchos. A su izquierda, Jarlaxle corría hacia él, pero se detuvo de golpe y dio un paso atrás.

Zaknafein lo comprendió cuando oyó el chillido a su espalda; se volvió y se agachó rápidamente mientras el gran murciélago, con un ala repleta de llamas, voló sobre él, luego hacia la derecha, y salió de la cámara.

—Thibbledorf —oyó decir a la reina Mallabritches.

—El Pwent —añadió su hermana, Tannabritches.

Todo eso superaba a Zaknafein, pero sin duda estaba impresionado por la demostración de camaradería de los enanos y su deseo…, no, su desesperación por ayudar a los caídos.

—Iba a por ti —dijo Jarlaxle, poniéndose a su lado cuando Zaknafein se volvió.

—¿El murciélago?

—La araña —explicó Jarlaxle—. No tengo ninguna duda. No le quité ojo desde que entró en la cámara, y su reacción fue de lo más reveladora cuando sus muchos ojos se posaron sobre Zaknafein.

Zaknafein miró hacia atrás, al fulgor anaranjado.

—Bueno, ahora ya no está.

—Eso parece.

Zaknafein se inclinó sobre el borde y miró de nuevo hacia la sima,

luego cerró los ojos y respiró hondo. Comenzó a asentir antes de abrir los ojos.

—Sí —dijo a Jarlaxle—, venía a por mí y ya no está. Lo siento en mi interior; siento una ligereza, aunque antes ni siquiera había notado ninguna carga ahí.

Jarlaxle le dio unas palmaditas en el hombro a su amigo.

—Deberíamos subir y matar unos cuantos demonios. Los enanos los están expulsando de Gauntlgrym.

Zaknafein asintió, pero miró alrededor.

—Primero ayudemos a los heridos —dijo.

Sacó más de Andahar de lo que se había esperado, pero aún estaba lejos del lugar en el que esperaba estar cuando el unicornio comenzó a ir despacio, indicando que había llegado el momento en que Drizzt desmontara. A pesar del galope directo y durante horas, desde que había dejado a Yvonnel y Athrogate, la última cima le había mostrado a Drizzt que el demonio golem no estaba tan atrás. Pensó que eso era bueno, ya que significaba que la recuperadora sin duda había pasado por alto a sus amigos, pero como la magia de Andahar se estaba acabando, supo que sus planes estaban en peligro.

Bajó del unicornio y despidió a Andahar, preguntándose si volvía a ver su montura. Luego, Drizzt se relajó y se orientó. Aún le quedaban muchos kilómetros que correr.

Así que lo hizo. Dio su primer paso y fue tomando velocidad mientras trataba de valorar cuán rápido podía correr sin cansarse mucho antes de llegar.

Pensó en el Monasterio de la Rosa Amarilla, en el Gran Maestro Kane, en su entrenamiento allí, donde había aprendido a unir mejor el cuerpo y la mente.

Lo hacía con cada zancada, concentrándose en el movimiento de los músculos, no solo en las piernas. No, fue hasta un nivel más profundo de contracciones y estiramientos, y sintió el funcionamiento acompasado de las caderas, los tendones de la corva, los tobillos, los pies; todo, incluido el movimiento de los brazos.

Y, con cada paso, su zancada mejoraba. Pronto se estaba esforzando menos y corriendo más rápido, con la respiración perfectamente coordinada y los brazos moviéndose en la dirección deseada para alcanzar un momento máximo.

Se volcó en su interior, en un mantra, mientras superaba un kilómetro, luego tres, luego cinco, diez, doce. Si hubiera bajado su concentración, aunque fuera un poco, se habría maravillado de cuánto

tiempo y cuán lejos había corrido, porque en ese trance Drizzt simplemente había bloqueado el dolor y el agotamiento. No existían para él, al menos, no de un modo consciente.

Solo se detuvo una vez, en lo alto de una colina cercana, tanto para mirar hacia delante (y animarse al divisar ya su destino) como para mirar hacia atrás, para ver que la inexorable araña había acortado mucho la distancia y ya no la tenía lejos.

Drizzt miró a su destino, luego de nuevo a la araña. Sí, estaba convencido de que podía llegar antes que ella.

Pero ahora quería asegurarse de que llegara muy poco antes que ella.

Respiró hondo, tratando otra vez de bloquear el cansancio; se le ocurrió pensar que en su trance podría correr y correr y correr hasta caer muerto.

No importaba. En el amplio mundo, a sus amigos y a todos lo que amaba, a la buena gente de las regiones norteñas de la Costa de la Espada, no les importaba.

Cruzó un camino conocido y llegó a un terreno rocoso con un fondo de las olas del océano. En ese momento fue más despacio, mirando atrás más a menudo que adelante, dejando que la recuperadora se acercara y eligiendo su camino con cuidado entre las rocas para permanecer escondido de cualquiera que pudiera estar por delante de él.

El golem se acercó. Drizzt finalmente lo vio y la araña a él, y esta siseó y chilló con fuerza y cargó.

Drizzt corrió a toda velocidad sobre el último tramo hasta la pared exterior de la torre en ruinas conocida como Thornhold, con la araña que le ganaba terreno rápidamente. Subió por la pared, brillante y rápidamente, y en lo alto, a pesar de los gritos que alzaban los enanos Stoneshaft que quedaban en el lugar, no vaciló y saltó adentro.

—¡Eh, tú! —gritó un centinela mientras cargaba con la lanza bajada como un espetón contra el drow medio desnudo y aparentemente desarmado.

Una bofetada de revés de la mano derecha de Drizzt y un ligero giro, con el hombro derecho echado hacia atrás, hizo el que ataque fallara. El enano no se detuvo e intentó tirarse sobre el ligero drow o placarle, pero ese giro de hombro también había reforzado el golpe del propio drow, una estocada con la mano tiesa que pilló al pobre tipo de pleno en el cuello. Lo detuvo igual que si se hubiera topado con una pared de piedra. Dejó caer la lanza y se tambaleó hacia atrás antes de caer de rodillas, tratando de aspirar.

Drizzt esperó no haber matado al tipo, pero no tenía tiempo para

comprobar si se encontraba bien, porque la araña ya estaba en la muralla y más enanos cargaban contra él desde la otra dirección en el adarve. Saltó hacia atrás sobre el parapeto, estiró los pies y se retorció un poco antes de aterrizar unos siete metros más abajo. Luego, tocó el suelo no con la planta de los pies, sino con las piernas vueltas lo justo para transferir la energía de la caída a una voltereta lateral, que se convirtió en una vuelta hacia atrás. A su vez, esta se convirtió en otra voltereta hacia atrás y luego una tercera, durante la cual Drizzt se impulsó hacia arriba después de rodar sobre los hombros, se extendió y se alzó en el aire para aterrizar ágilmente de pie y mirando hacia la muralla.

El parapeto se desmoronó, los enanos cayeron, y en lo alto apareció la recuperadora.

Drizzt se volvió y corrió hacia la torre, pasó de largo la puerta, que comenzó a abrirse justo antes de que apareciera un tremendo rayo enviado por el arácnido. Entonces, se detuvo derrapando y se tiró al suelo justo por debajo del rayo, tan cerca que pudo notar como su largo pelo se alzaba y se agitaba salvajemente. El rayo hizo saltar la puerta de los goznes, así que él se levantó y entró, pasando a saltos ante un trío de enanos Stoneshaft que yacían justo en el interior, con la ropa humeante por la explosión.

A lo lejos, por la ruta norte, pero a la vista de la torre, dos pares de ojos observaban a la araña cubrir la muralla.

—Ah, pero se está llevando a esos sucios enanos con él —masculló Athrogate. Con su magia, Yvonnel lo había llevado en su persecución de la araña, porque ambos querían ser testigos de la última jugada de Drizzt Do'Urden. Iban detrás de ella, porque estaban seguros de que el golem no se volvería. Después de todo, cuando ya había acabado su tarea, Yvonnel le aseguró a Athrogate que la bestia no permanecería en ese plano de existencia.

Ambos hicieron una mueca de dolor y Athrogate tragó aire con fuerza ante el repentino destello y el resonante trueno, pensando que quizá ya hubiera acabado todo.

A lo lejos, por la ruta sur, otros dos pares de ojos observaban a la araña gigante cruzar el terreno rocoso y luego escalar las murallas de Thornhold.

—El mundo se ha vuelto loco —comentó Dahlia a Regis, arrastrando cada palabra entre sus hinchados labios.

—Está roto —concordó Regis—. Roto por todas partes.

—Viviremos por siempre bajo el hedor y las sombras de los demonios —repuso Dahlia, hablando tanto para sí como para el saco de desesperación demoniaco (como mostró el giro de su cabeza) y el halfling—. Más criaturas y con mayor variedad de las que nunca hemos visto, ni siquiera en las pesadillas.

Después de una larga pausa, Regis se irguió en el asiento

—No. No voy a rendirme —afirmó a gritos y sin mayor rastro de temblor en la voz.

En cuanto los dos drow salieron de la cámara y entraron, hombro con hombro en la sala de la forja, se enteraron de que ir a las cámaras superiores no iba a ser su siguiente paso. Bruenor había salido antes que ellos y ahora se hallaba en la Gran Forja, que había sido cerrada. El rey enano parecía muy preocupado.

Miró a Jarlaxle y a Zaknafein, y comenzó a indicarles que se acercaran a él, y como para remarcar su petición toda la cámara se sacudió de repente, un profundo retumbar que procedía de muy muy abajo.

—¿Qué es lo que sabes, rey Bruenor? —preguntó Jarlaxle.

—Tenéis que ir a Luskan, y rápido —contestó Bruenor.

—Llévame a los portales mágicos.

—No andan funcionando —contestó Bruenor—. Para nada. Y hemos apagado las forjas para que la maldita araña no las rompiera y dejara salir los zarcillos de la bestia de fuego; ya he visto eso antes y no quería verlo de nuevo. Pero ahora no podemos volver a encenderlos.

—¿Qué sospechas?

—Mantener al primordial en el pozo comienza en Luskan, bajo la torre que ahora gobierna Gromph —explicó Bruenor—. La torre no nos está dando el uso de la magia que necesitamos. Si sigue así de lento, no importará si los demonios entran o no, porque todo el lugar volará por los aires, no lo vayas a dudar.

Jarlaxle miró a Zaknafein con una clara mirada de preocupación, porque comprendía todo lo referente a la conexión entre la Torre de lo Arcano y el primordial de fuego.

Otro enano corrió hasta Bruenor y le apartó para una conversación susurrada. Un momento después, el enano salió corriendo, indicando a los otros que lo siguieran.

—¿Qué sabes tú, Jarlaxle? —pregunto Bruenor directamente.

—No lo entien…

—¿Por qué la Torre nos está cerrando el paso?

—No sabía que lo estuviera haciendo, pero iré, como deseas…

—¿Y por qué están aquí? —añadió Bruenor.

—¿Los demonios?

—Los drow.

—¿Qué drow?

—El ejército drow —respondió Bruenor—. Una gran fuerza, y con estandartes de muchas casas, acercándose a las puertas bajas.

Jarlaxle se quedó boquiabierto, algo realmente raro. Bruenor le hizo un gesto para que lo siguiera y lo condujo, junto con Zaknafein, a una sala cercana, muy fortificada y vigilada. En el interior, se hallaban los clérigos enanos, muchos colocados ante bolas de cristal. Se dirigieron a una cercana y el sacerdote que hacía magia escrutadora le indicó a Bruenor que mirara dentro de la esfera.

El rey la miró con algo que sonaba medio a suspiro medio a rugido, luego miró a Jarlaxle y señaló el objeto mágico.

Entonces, Jarlaxle supo que estaban perdidos, porque en la bola de cristal vio marchar a Menzoberranzan, los estandartes de la Casa Baenre y la procesión de la Casa Barrison Del'Armgo; solo la presencia de esas dos casas enemigas desde hacía tanto tiempo marchando juntas le transmitió a Jarlaxle que el grueso de la ciudad había llegado a través de los túneles.

Y eso, a su vez, le hizo creer que sabía por qué la Torre de lo Arcano, y en particular su poco fiable archimago, estaba ahora poniendo al rey Bruenor en una situación comprometida.

—¿Y bien? —preguntó el rey Bruenor.

—¿Bien qué? —replicó Jarlaxle, inocentemente.

—¿Por qué están aquí, elfo?

—No lo sé.

—Cuando me pediste que confiara en el rey Bruenor, no me di cuenta de que esa fe iba a demostrar ser tan poco correspondida —interrumpió Zaknafein antes de que Bruenor pudiera decir nada más.

—Quizá deberíamos ir todos a Luskan —sugirió Jarlaxle—. Al menos, a Luskan.

—O quizá deberíamos ir a cazar a alguna sacerdotisa —propuso Zaknafein—. No creías realmente que nuestras encantadoras hermanas de Menzoberranzan iban a permitir que una oportunidad tan magnifica como esta simplemente pasaría ante ellas, ¿no? Un ejército de demonios a la espera, una fortaleza de enanos a punto de caer…

Jarlaxle suspiró ante el cinismo infinito y, tristemente, por lo general, acertado de su amigo.

Por los pasillos y las salas de la torre, los túneles y las cámaras de las catacumbas por debajo y de nuevo arriba, en la torre, Drizzt fue arrastrando a la recuperadora en una gran persecución, mientras la araña dejaba un rastro de destrucción y de enanos convertidos en piedra a su paso.

Mientras se acercaba a la salida de la estructura, Drizzt encontró un pequeño escondrijo, una grieta en la piedra, y dejó dentro su collar y su silbato mientras ofrecía una última sonrisa a Andahar y esperaba que nada malvado encontrara el maravilloso unicornio.

De vuelta al patio, Drizzt echó a correr, pero se detuvo allí y no fue hacia el muro.

De prisa, la araña salió quebrando la hoja y las piedras alrededor de la puerta, y fue directa hacia Drizzt, que permaneció en calma, concentrado, con los brazos a los costados.

La recuperadora se echó hacia atrás, agitando las patas delanteras para protegerse de cualquier ataque y con los ojos reluciendo de poden; luego, lanzó un rayo de brillante color violeta sobre su objetivo.

Drizzt no se movió; sabía que no valía la pena y se alegraba de que hubiera enfadado al golem tanto que capturarlo no le resultara suficiente.

El rayo se acercó…

Y entonces él desapareció, partiéndose en esquirlas de luz flotantes como mil pequeños pétalos de flores que descienden bajo una suave brisa. Sus calzas se sacudieron y se estremecieron, luego también se transforman en nada, desintegradas por el rayo final y más poderoso de la recuperadora.

El demonio arácnido corrió en estrechos círculos; sus sentidos, tan afinados a la fuerza vital de su víctima, le transmitían la verdad: que esa criatura ya no era Drizzt.

La bestia lanzó un chillido, victorioso, con la misión de su vida completada. Comenzó a rodar sobre sí misma en ese punto donde su presa se había disuelto; sus ocho patas correteaban en lo más parecido a la felicidad que un monstruo así podía conocer. Y allí también se disolvió, y su enorme forma corporal se fue reduciendo rápidamente a hilillos de humo que atravesaron los planos.

Ya había completado su malvada tarea.

Generaciones nº 02/03 Ilimitado

© 2019 Wizards of the Coast LLC.
© 2025 Wizards of the Coast LLC. All Rights Reserved.
Licensed by Hasbro.
Originally published as *Boundless. Generations, Book II* .

Wizards of the Coast, Dungeons & Dragons, D&D, their respective logos, Te Forgotten Realms, Te Legend of Drizzt, and the dragon ampersand are registered trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries.

All characters in this book are fictitious. Any resemblance to actual persons, living or dead, is purely coincidental. All Wizards of the Coast characters, character names, and the distinctive likenesses thereof, and all other Wizards trademarks are property of Wizards of the Coast LLC.

Publicación de Editorial Planeta, SA. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona.
Copyright © 2025 Editorial Planeta, SA, sobre la presente edición.
Reservados todos los derechos.

Traducción: © Patricia Nunes, 2025
Rediseño de cubierta: dtm + tagstudy
Ilustración de cubierta: Magali Villeneuve
Revisado por: dtm + tagstudy

Primera edición en libro electrónico (epub): julio de 2025
ISBN: 978-84-450-2088-3 (epub)

US. Canada,
Asia, Pacific & Latin America:
Wizards of the Coast, Inc. Way
P.O. Box 707

Renton, WA 98057-0707
+1-800-324-6496

European Headquarters:
Hasbro UK Ltd Newport,
Gwent NP9 0YH GREAT
BRITAIN

Visit our web site at www.wizards.com

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Queda expresamente prohibida la utilización o reproducción de este libro o de cualquiera de sus partes con el propósito de entrenar o alimentar sistemas o tecnologías de inteligencia artificial.

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En **Grupo Planeta** agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor. Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por

teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Inscríbete en nuestra newsletter en:
www.edicionesminotauro.com
Facebook/Instagram: @EdicionesMinotauro
Twitter: @minotaurolibros

Conversión a libro electrónico: Acatia
www.acatia.es